Anex86 Official Guide Book

Anex86 Windows95/98/NT/2000/Me オフィシャルガイドブック

A.N. 監修 悠黒喧史 室谷正徳 共著

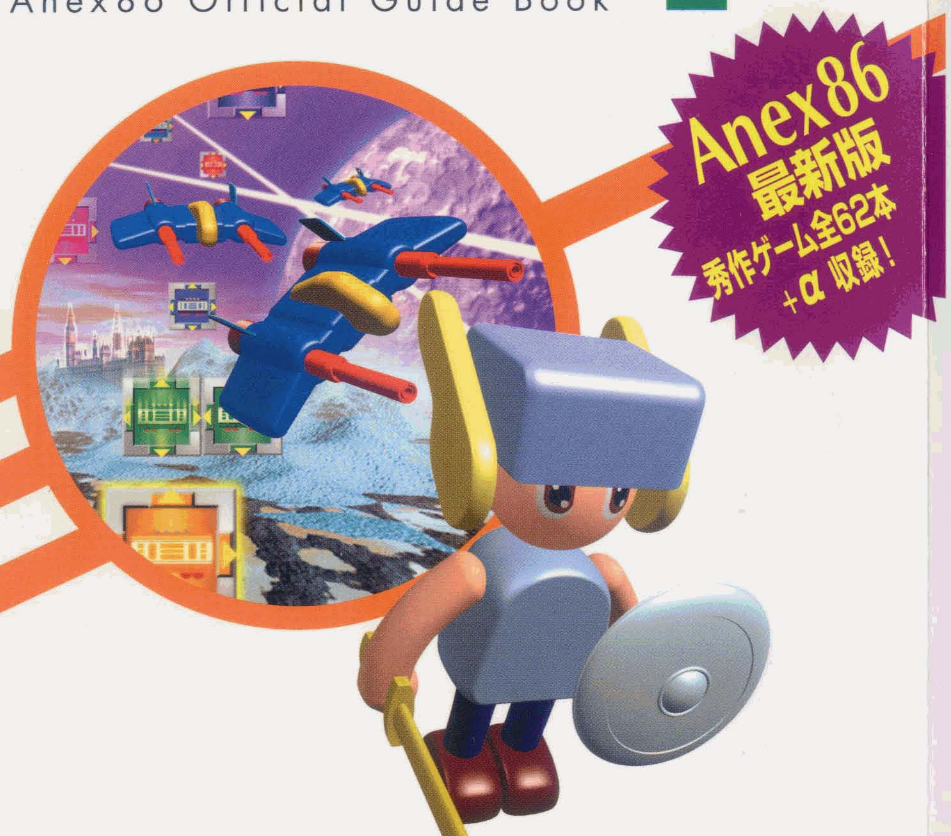
秀和システム

Anex86

Windows95/98/NT/2000/Me オフィシャルガイドブック

Anex86 Official Guide Book

Anex86 最新版 秀作ゲーム全62本 +α 収録！



A.N. 監修 ■ 悠黒喧史　室谷正徳 共著

SHUWA SYSTEM CO.,LTD.

98互換機エミュレータ
ケッ作ゲーム全62本+α
一挙収録!

Windowsで98レゲー(PC-98-ゲーム)をいますぐ楽しむ本!

最新PC98互換機エミュレータ収録!

秀和システム

同人の皆さま、
ありがとうございました。

PC-98黄金期のケッ作
怪作(笑)ゲームソフトを
パッケージング。

「怨霊戦記」
製品版も収録

Anex86 Official Guide Book

Anex86

Windows95/98/NT/2000/Me
オフィシャルガイドブック

Anex86 Official Guide Book

A.N. 監修 ■ 悠黒喧史　室谷正徳 共著

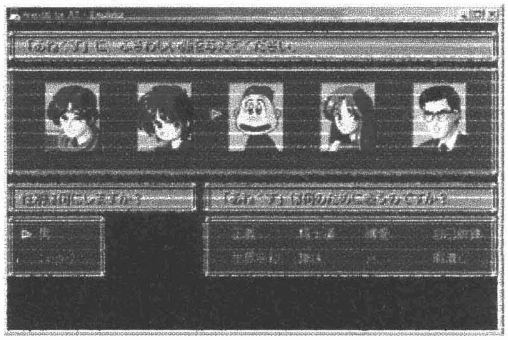
SHUWA SYSTEM CO.,LTD.

[HomePage] [Anex86] [Manual] [Link]
[About] [Correct]

正誤表です。

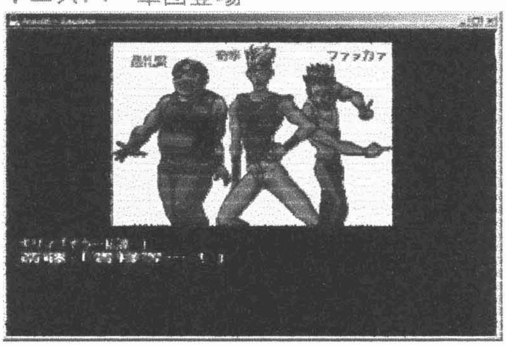
P.47　画像の誤り top

▼キャラクターメイキング



P.150　画像の誤り top

▼エスパー軍団登場



P.153　コマンド の誤り top

誤 A:> SYS C:
正 A:> SYS B:

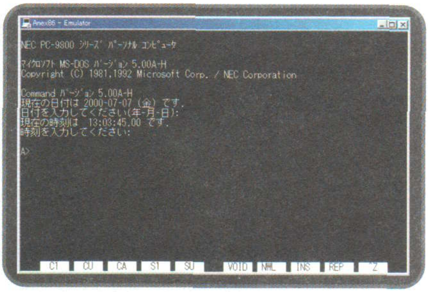
[HomePage] [Anex86] [Manual] [Link]
[About] [Correct]

[redacted]
mail

本書収録プログラム紹介

エミュレータ

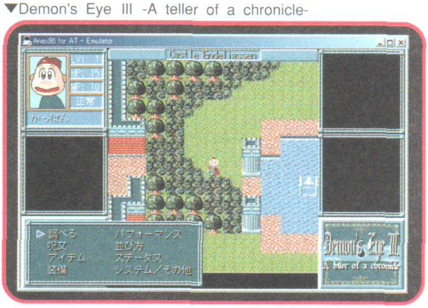
▼Anex86



▼Demon's Eye II



▼Demon's Eye III -A teller of a chronicle-



▼バウンティーハンターアケミ -ノートルダム寺院のピクピク女-



ロールプレイングゲーム

▼EXKID



▼Agalta I



▼Agalta II



▼Agalta 3



S
SHT

シューティングゲーム

▼STORM CALIBER FINAL EDITION '98



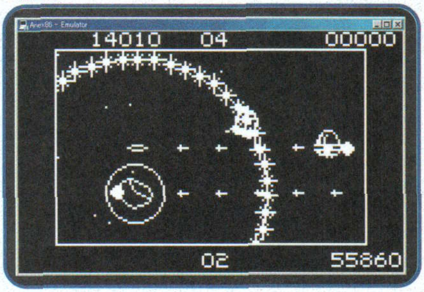
▼脊髄反射であっちょ〜



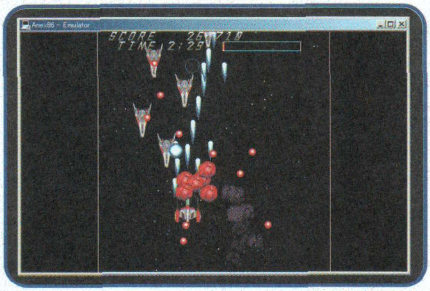
▼MESSIR THE EXTREME DESTRUCTIVE DEVICE



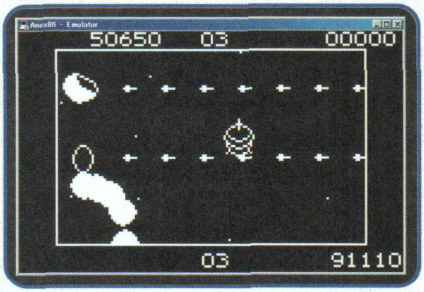
▼親父王



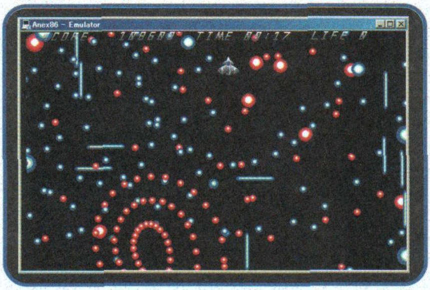
▼COUTER ATTACK OF VERRIER THE TRIAL



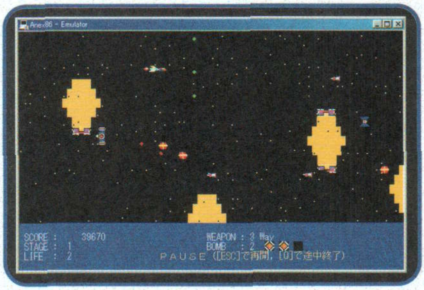
▼親父スピリッツ



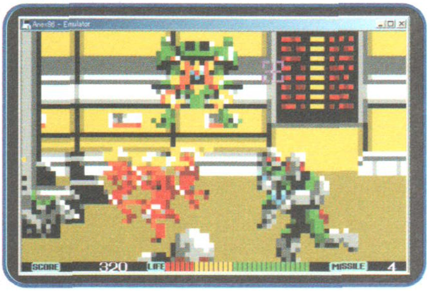
▼気合避けバカ一代



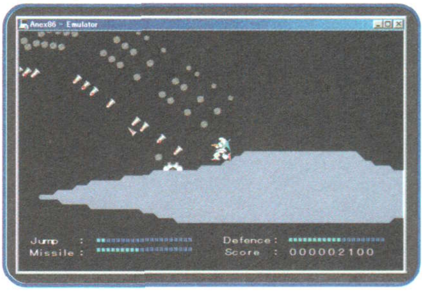
▼SG7 -MAXBRASTER-



▼鋼鉄銃娘



▼ZENKAI2



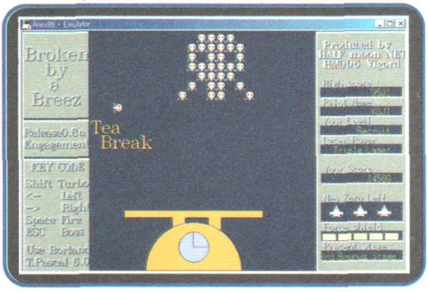
▼Fangs Out2



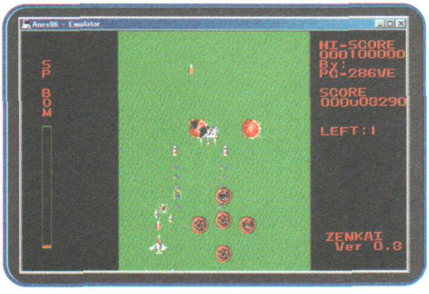
▼Cone Fight



▼Broken by a Breez



▼ZENKAI

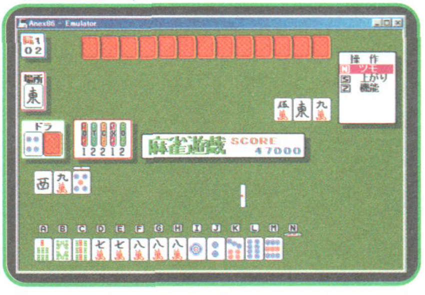


テーブル/パズルゲーム

▼ささもん_PLUS



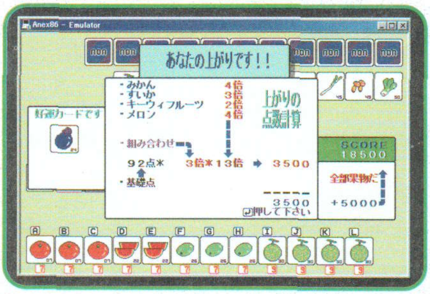
▼電撃麻雀遊戯 Super-JAN98(FX)



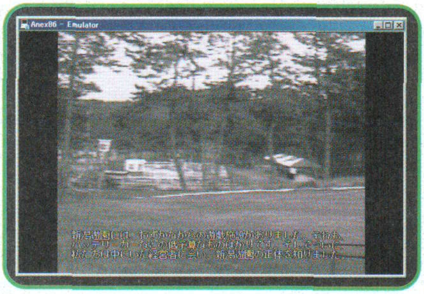
S SHT

T TBL

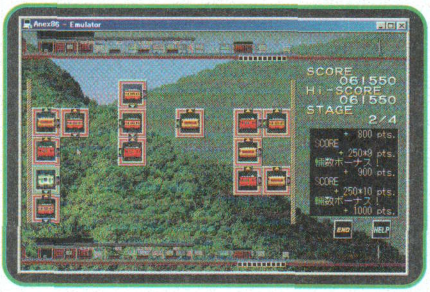
▼野菜・果物がいっぱい



▼新潟遊園を探して…



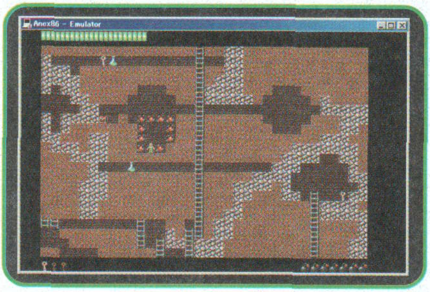
▼峠のディーゼルカー



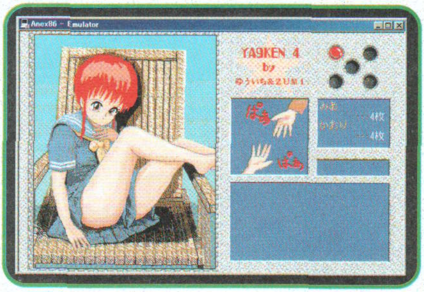
▼FIRE CHASE



▼ダニエルの宝探し



▼野球拳4



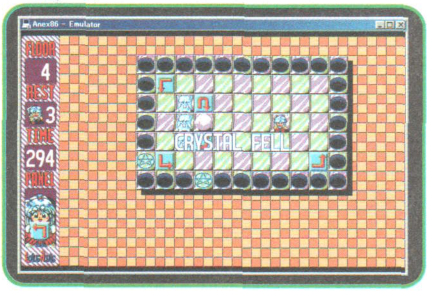
▼ザルバールの蒸留塔



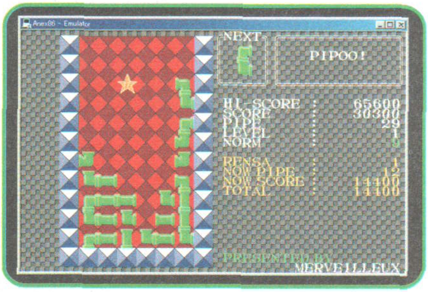
▼RinSe98



▼Pastey Tale



▼PIPOO!



アクションゲーム

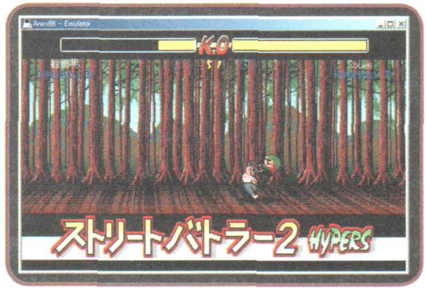
▼Pretty Fighter 3 -The Raging Angels-



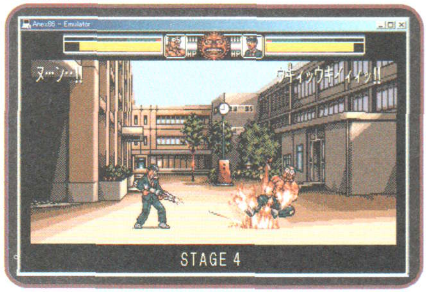
▼STREET BATTLER 2



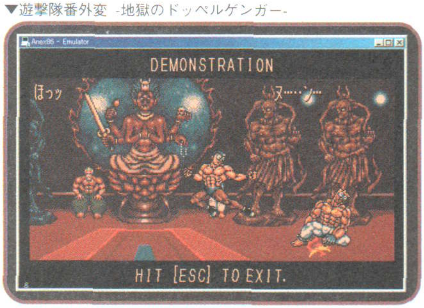
▼STREET BATTLER 2 HYPER



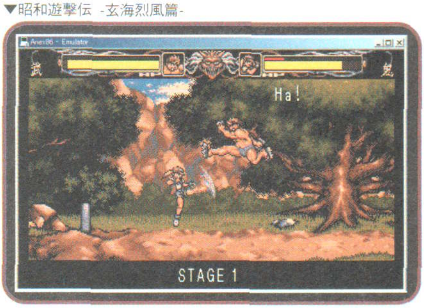
▼遊撃隊格闘編1



▼遊撃隊番外変 -地獄のドッペルゲンガー-



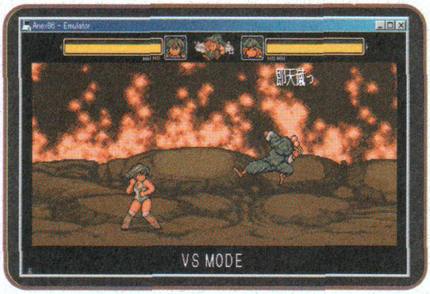
▼昭和遊撃伝 -玄海烈風篇-



T
TBL

A
ACT

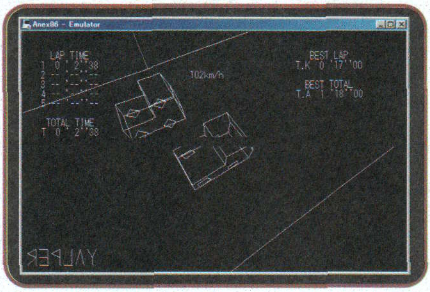
▼ヒロインズ・フェスティバル'96



▼CATTLE MUTILATION



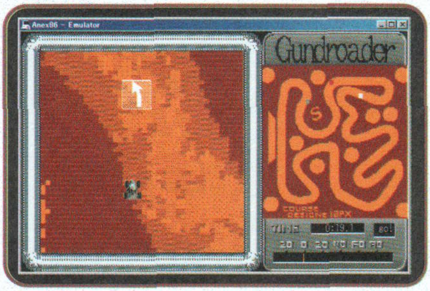
▼K−TORA USA



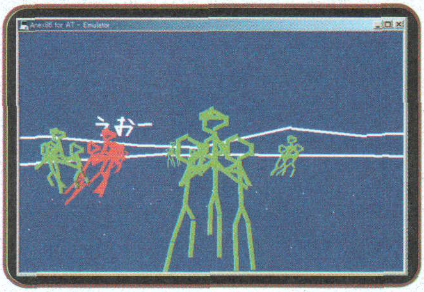
▼コンパルガ



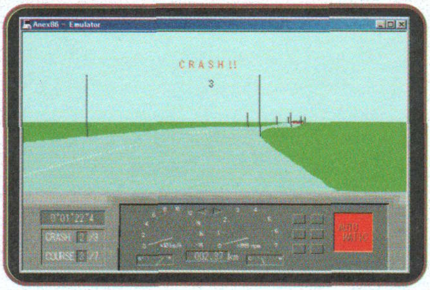
▼Gundroader



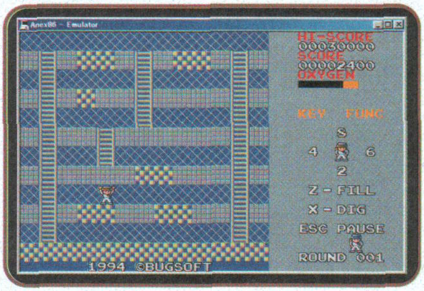
▼ざ・騎馬戦



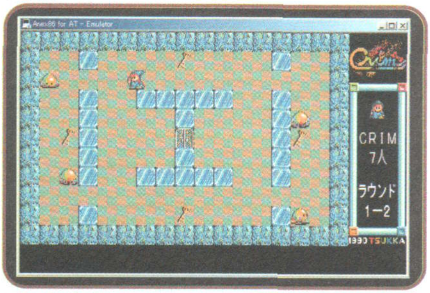
▼3D ターボフリーウェイ



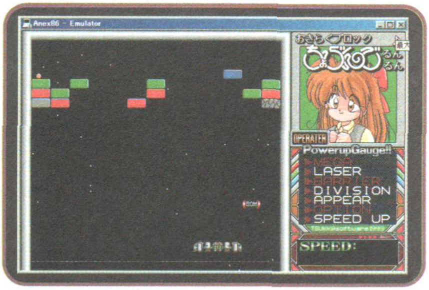
▼すぺーす ぱにっ娘



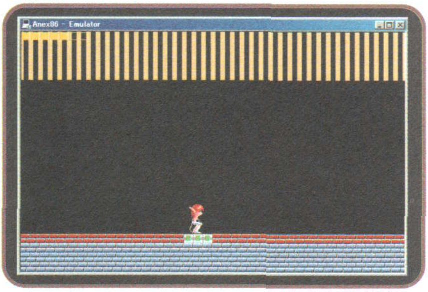
▼CRIM



▼おきらくブロック ちょびんでるんるん



▼FLEIA



アドベンチャーゲーム

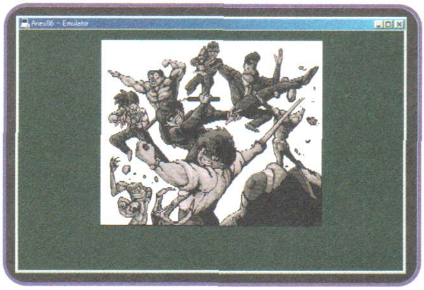
▼HEART OF SAPHILAMUN



▼探偵今里美沙事件簿 短編集① ロマンスは白く危険な香り



▼遊撃隊 -最強神復活之巻-



▼遊撃隊2・邪神戦争 -前衛･ヘガス我狼陰の復讐-



▼秘密諜報部員 00ななこちゃん



A ACT

A AVG

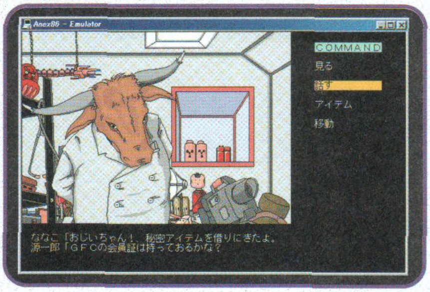
A
AVG

E
ETC

▼秘密諜報部員 00ななこちゃんII(ZWEI)



▼秘密諜報部員 00ななこちゃんIII



▼夏の来訪者



▼知佳ちゃんのワンダバダバランド



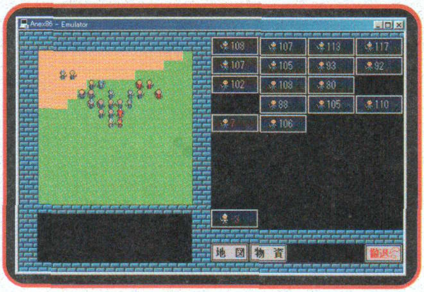
A
AVG

その他のジャンル

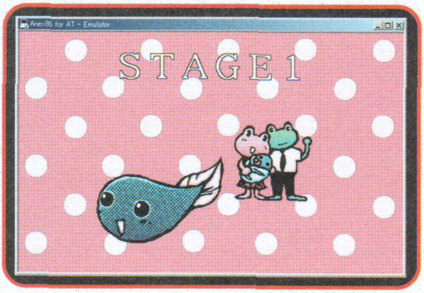
▼夏色アバンチュール



▼アイーダ大陸戦記



▼PC's TV



特別収録

▼怨霊戦記



Anex86 Official Guide Book

Anex86

Windows95/98/NT/2000/Me オフィシャルガイドブック

Anex86 Official Guide Book

A.N. 監修 ■ 悠黒喧史　室谷正徳 共著

SHUWA SYSTEM CO.,LTD.

●注意

(1)本書は著者が独自に調査した結果を出版したものです。

(2)本書は内容について万全を期して作成いたしましたが、万一、不審な点や誤り、記載漏れなどお気づきの点がありましたら出版元まで書面にてご連絡ください。

(3)本書の内容に関して運用した結果の影響については、上記(2)項にかかわらず責任を負いかねます。あらかじめご了承ください。

(4)本書の全部または一部について、出版元から文書による承諾を得ずに複製することは禁じられています。

(5)商標

Microsoft Windows98、Windows2000、WindowsNT等は米国Microsoft社の登録商標です。その他、CPU、ソフト名などは一般に各メーカーの商標または登録商標です。

書籍中、通称またはその他の名称で表記していることがありますがご了承ください。

はじめに

本書の内容

本書では、Windows初心者ではないが、エミュレータというものはよく知らないぞ、というエミュレータ初心者と、Windowsが普及するまで、国内最大のシェアを誇った NECのPC-9801パソコンでさんざん遊んだぞ、というユーザを対象に、Windows95/98/Me/NT/2000上で動作する「Anex86」という大変優れたエミュレータソフトを紹介します。

また、添付のCD-ROMにはAnex86本体と、フリーソフトなどではなかなか配布されにくい、大作クラスのPC-9801用ソフトがたくさん収録されています。

それでは、最近、あまり見られなくなったPC-9801全盛時の個性的なソフトの数々をちょっとだけ蘇らせてみましょう。

必要な環境

・Windows95/98/Me/NT/2000の動作するパソコン
・3-mode FDD（3モード対応フロッピーディスクドライブ）
・NEC PC-9801互換機で使用可能なMS-DOS
起動確認済みのDOS ：EPSON 日本語MS-DOS 3.1/4.01/5.0/6.2
NEC 日本語MS-DOS 3.3D/5.0A/6.2

3-mode FDDとは、1.2Mバイトフォーマットのフロッピーディスクも読めるドライブのことです。1.4Mバイトフォーマットで（PC-9801用の）MS-DOSシステムディスクが作れる環境があれば、特に必要ありません。

また、本書添付のCD-ROMに同梱された「Anex86 for AT」を使用する場合にも必要ありません。

Anex86 for ATについては「第5章　Anex86 for AT」を参照してください。

●PC-9801互換機用のMS-DOSシステムディスクを持っている、もしくは入手可能な場合

└→ **第1章から通常のAnex86をインストールしてください。**

●PC-9801互換機用のMS-DOSシステムディスクがない場合

└→ **第5章から通常のAnex86 for ATをインストールしてください。**

1
2

目次

第3章 Anex86の詳細

3
4
5

5
6

第7章　記事

●コラム

PC-x86 Emulator
Anex86

1

第1章

Anex86の準備



1-1 PC-9801互換機エミュレータ「Anex86」

エミュレータとは？

エミュレータって何なんでしょう？　あまり聞き慣れた言葉でもありません。エミュレータ、エミュレート、エミュレーション…、英語の辞書で調べてみると「見習う」とか「競争者」とあります。

例えば、かつて、その普及率から国民機とまでいわれたPC-9801パソコンには、数多くのソフトウェア資産がありましたが、現在のWindowsマシン上で動かすことは、もはやできません。

ハードウェアのコントロール方法も違っているし、プログラムを実行する命令も、PC-9801とWindowsではいろいろと異なっています。PC-9801用に書かれた命令は、PC-9801パソコンの実機でなければ正しく実行できません。これは当然のことです。

しかし、ここにエミュレータというものが登場します。

例えば、Windows上で動作するPC-9801エミュレータは、多くのPC-9801ソフトをWindows上で実行してみせます。WindowsでPC-9801のソフトが動く…、どうやってそんなことを実現しているんでしょう。

実は、WindowsそのものがPC-9801の命令を実行できなくても、すべてデータとして扱うならソフト全体を読み込むことは可能です。

エミュレータは、この読み込まれたソフトイメージ内にあるPC-9801の命令コードを翻訳して、Windows上での命令表現に置き換えて実行しているのです。PC-9801からWindowsへと非常に高速な通訳をして、あたかもPC-9801実機を「見習う」動作をする、それがエミュレータというソフトなのです。

Column：必要なファイルがわからない

フロッピーディスクのフォーマット、ハードディスクの初期化などに必要なファイルがわからない場合は、MS-DOSのマスターディスクのディスクを使ってください。念のため、バックアップしてから使うことをおすすめします。通常は、このディスクがあればフォーマットできます。

いろいろなエミュレータ

パソコンのエミュレータは世界中あちこちで作られています。

そして、たいていは優れたプログラム技術を持った作者が、昔のパソコンを懐かしんで現在のパソコンで再現しようと、個人的に開発し、蘇らせているものです。

ですから個性的であったり、多くの人に親しまれたパソコンほど、そのエミュレータの種類は豊富（しかし、性能もまちまちであったりする）にあります。

第6章では、本書で扱う「Anex86」以外の、いろいろなエミュレータも紹介しています。

興味を持たれたら、是非、入手して、本書で培った経験をベースに楽しんでみてください。

Anex86とは？

Anex86は、A.N.氏が開発されたWindows95/98/Me/NT/2000上で動作するPC-9801互換機のエミュレータです。

多くのPC-9801用ソフトが動き、高速かつ安定した動作で評価も高く、いまなおバージョンアップを続けている、素晴しいソフトウェアです。

本書では、このAnex86のセットアップ方法から使い方までを、できるだけわかりやすく解説し、また、添付のCD-ROMに収録された多数のゲームの遊び方の一つひとつを紹介しています。

本書で、PC-9801互換機用エミュレータ「Anex86*」の世界を隅々まで堪能してください。

Column：プロテクトのかかったソフトは動作しますか？

Anex86ではプロテクトのかかったソフトは動きません。

＊本書収録のAnex86は、書籍用に特別バージョンとして、カスタマイズされています。

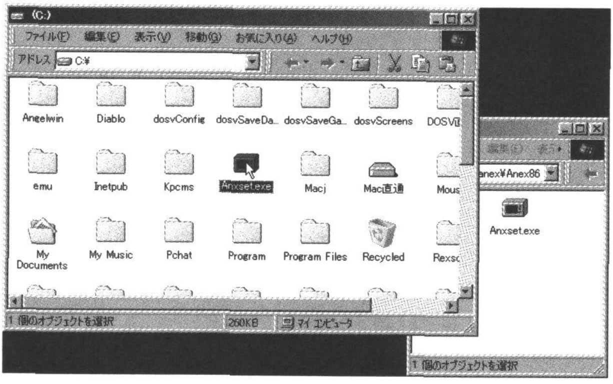
1

1-2 Anex86の導入方法

Anex86のインストール

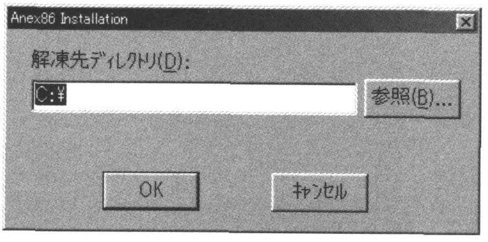
本書添付のCD-ROMをCD-ROMドライブにセットして、「Anxset.exe」というファイルをハードディスクの適当な場所にコピーしてください。

ここでは、Cドライブのルート（C:¥）にコピーすることにします。



◀Anxset.exeをCD-ROMからコピー

❶「Anxset.exe」をダブルクリックして実行させると、**Anex86 Installation**というタイトルバーのウィンドウが表示されます。



◀Anex86のインストール

❷解凍先ディレクトリが「C:¥」となっていることを確認し、**OK**ボタンを押すと、Cドライブに「Anex86」というフォルダが作られ、あっという間にインストールされます。



◀インストール後のフォルダ構成

これで、Anex86本体のインストールは終了です。

Column：Anex86の簡単な起動方法

Anex86の最小限の起動方法は、以下のように操作します。

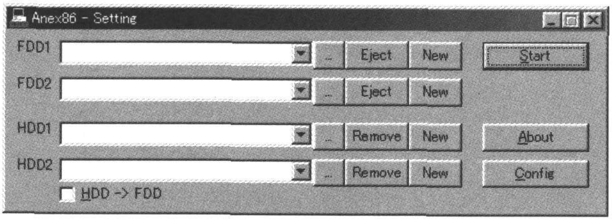
❶Anex86をダブルクリックして起動します。
❷実機のMS-DOSシステムディスクをドライブAに挿入し、「FDD1」のNewボタンで「.fdi」ファイルを作成します。できれば、「NEC MS-DOS3.3D/6.2」、あるいは「EPSON MS-DOS」を使用してください。
❸Startボタンをクリックします。
NEC MS-DOS が起動しない場合は「dispell」を試してください。
「dispell」は、本書添付のCD-ROMに収録されています。

Anex86を起動する

❶それでは早速、フォルダの中にある「anex86.exe」をダブルクリックして起動させてみましょう。ショートカットを作りたい場合は、「anex86.exe」にリンクしてください。



◀anex86.exeの起動

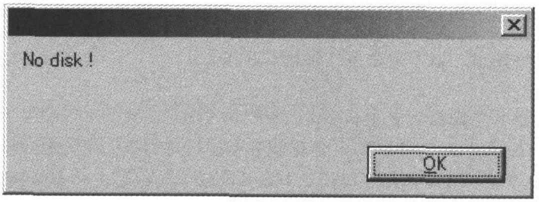


◀Anex86-Settingのウィンドウ

Anex86-Settingというタイトルバーのウィンドウが表示されます。

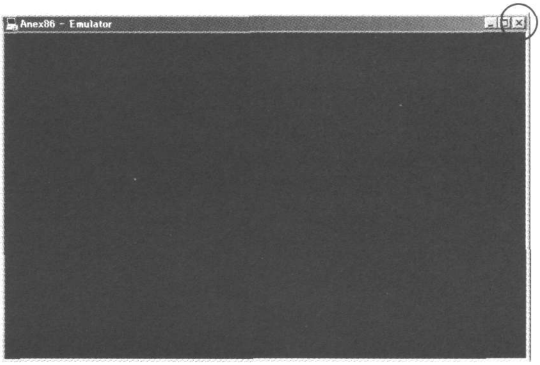
❷**Start**ボタンを押してみましょう。

「No disk!」と警告メッセージが出て止まってしまいます。



◀警告メッセージ

ありゃ？　PC-9801画面のスクリーンも真っ暗なままです。



◀pc-9801画面

いえいえ、これでいいんです。いまはまだ、これで当たり前なのです。

とりあえず「No disk!」と表示されているウィンドウの**OK**ボタンを押し、**Anex86-Setting**ウィンドウのタイトルバー右端にある☒ボタンを押して、Anex86を終了させてください。

付録CD-ROMの内容

以下のフォルダ構成で収録してあります。

```
¥
├─Anex86 ………………………… Anex86本体
│   └─e86 ………………… .e86ファイル
├─Anex86w ……………………… Anex86 for AT本体
│   └─e86w ……………… .e86ファイル（Anex86 for AT）
└─Game ………………………… PC-9801用ソフト
    └─Banner ……………… 収録ソフトの作者リンク
```

1-3 MS-DOSが必要です

MS-DOSを用意する

PC-9801シリーズが活躍した当時のパソコンは、フロッピーディスク（FD）ドライブにMS-DOSというOSのシステムディスクを入れ、電源投入時に読み込ませることで、パソコンを使用できる状態にしていました。

Anex86本体をインストールしたということは、いわば、PC-9801互換機を用意した状態なのですが、そのままで起動してもOSがないため、使用できる状態にはなっていません。

つまり、Anex86は、PC-9801互換機というハードウェアの代わりをしますが、自在に使うためには、さらに、当時主流のOSだったMS-DOSを、ユーザが別途用意する必要があるのです。

MS-DOSの入手方法

MS-DOSは、昔、PC-9801を所有していた人なら持っていることも多いと思いますが、「どっかいっちゃった」という場合は、知人に譲ってもらうとか、まだPC-9801が現役で動いていて、そのハードディスクからMS-DOSが起動できる場合には、そこからMS-DOSのシステムディスクを作成することも可能です。

最近でも、PC-9821のWindowsマシンがあれば、同様にMS-DOSのシステムディスクを作成することができます*。

また、Windows98製品版パッケージには、PC-9801用セットアップディスクが同梱されており、MS-DOSのシステムディスクとして利用可能なようです。

「まわりにもどこにも、まったくない！」という場合には、購入するしかありません。パソコンショップなどでパッケージ版を買うか、NECやEPSONの通販を利用すれば入手できますが、定価で買うとちょっと高いようです。中古ソフト屋さんなどにひっそりと眠ってたりもしますので、探してみてもいいかもしれません。

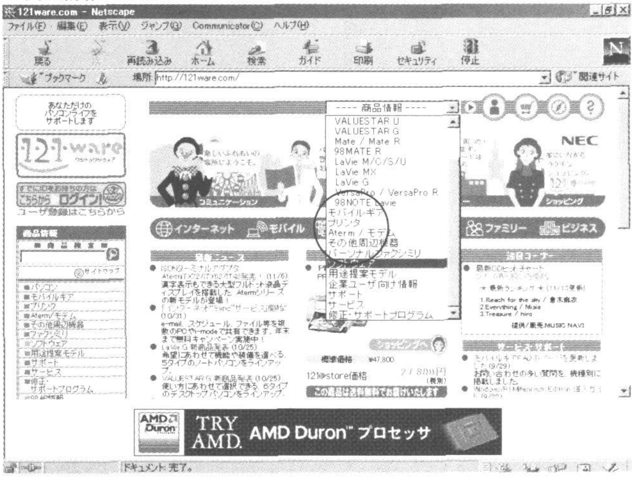
* Column 「MS-DOSシステムディスクの作り方」（本文22ページ）参照。

▼NECのPC-9801サイト

http://121ware.com

ここから「**商品情報**」→「**ソフトウェア**」→「**OS**」で検索できます。

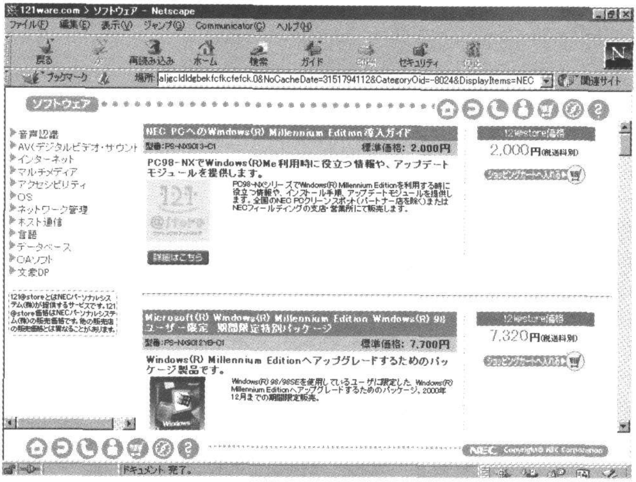
▼商品情報メニュー



▼OSを選択



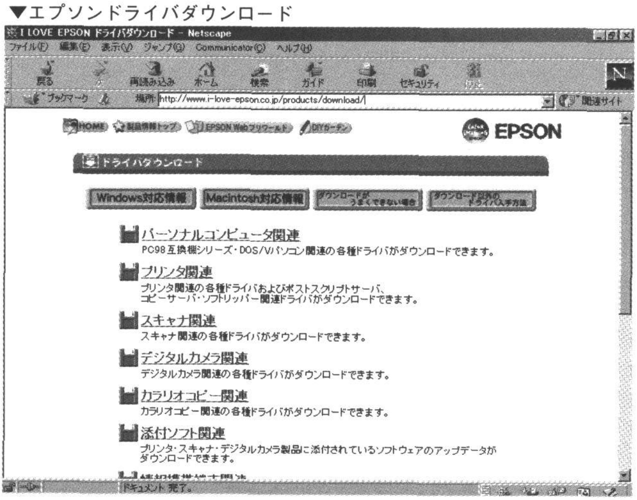
▼OS案内



▼エプソンディスクサービス

http://www.i-love-epson.co.jp/products/download/

▼エプソンドライバダウンロード



ここで問い合わせてみてもよいでしょう。

念のため、使用可能なMS-DOSを紹介します。
以下は、PC-9801互換機（PC-286シリーズなど）で使用可能なMS-DOSです。
起動を確認しているのは以下のものです。

▼互換機で使用可能なMS-DOS

EPSON	日本語MS-DOS	3.1/4.01/5.0/6.2
NEC	日本語MS-DOS	3.3D/5.0A/6.2

メディアはすべて、3.5インチの1.2Mバイトになります。1.2Mバイトのフロッピーディスクを読み込むには、3モード対応のフロッピーディスクドライブが必要です。

なお、NEC MS-DOS 3.x ～5.xには、EPSONプロテクトチェックを外す必要のあるものもあります。プロテクトの解除には、「dispell」というツールを使うと便利です（添付CD-ROMに収録）。このツールはベクターなどにも登録されています。

▼ベクター

http://www.vector.co.jp/soft/dos/util/se001911.html

▼ベクターのホームページ



また、「PC98エミュレータを応援するページ」にも転載されています。

http://www.pc98.net/

http://www.blk.mmtr.or.jp/˜abetti/pc98e/dousa/tensai/dspl113.lzh

Column：MS-DOSシステムディスクの作り方

当然ですが、パソコンは、PC-9801またはその互換機でなくてはなりません。

ここでは、「A:」がハードディスクドライブ、「B:」がフロッピーディスクドライブだとします。

●MS-DOS起動のPC-9801互換機から作成する

❶「B:」にフロッピーディスクを挿入し、DOSプロンプトの状態から次のように入力します。

```
A:> FORMAT B: /S
```

❷すると、フロッピーディスクフォーマットが開始され、システムディスクを作成します。

MS-DOSのバージョンが5.0A以降の場合、オプションに"/4"と追加すると1.4Mバイトでフォーマットできます。1.4Mバイトのシステムディスクを作成すれば、3モード対応フロッピーディスクドライブでなくても、読み込むことが可能になります。

```
A:> FORMAT B: /S/4
```

作成したシステムディスクに、今後、使いそうなツールもついでにコピーしておきましょう。これらのファイルは、通常、DOSフォルダなどにあります。

```
A:>CD DOS                  ←DOSフォルダに移動
A:>COPY FORMAT.EXE B:
A:>COPY HDFORMAT.EXE B:
A:>COPY HIMEM.SYS B:
A:>COPY SEDIT.EXE B:       ←エプソンのMS-DOSでは「MEDIT.EXE」
A:>COPY SYS.COM B:         ←MS-DOS 3.3以降では「SYS.EXE」
```

これで、MS-DOSシステムディスクが完成しました。

●PC-9821互換機のWindows95/98/Meから作成

❶「B:」にフロッピーディスクを挿入し、フォーマットの種類を「起動専用」にしてフォーマットします。

❷フォーマットが完了したら、「WINDOWS¥COMMAND」フォルダにある「FORMAT.EXE」「HDFORMAT.EXE」「SYS.EXE」を作成したフロッピーディスク（MS-DOSシステムディスク）にコピーしておきます。

これで、MS-DOSシステムディスクの完成です。

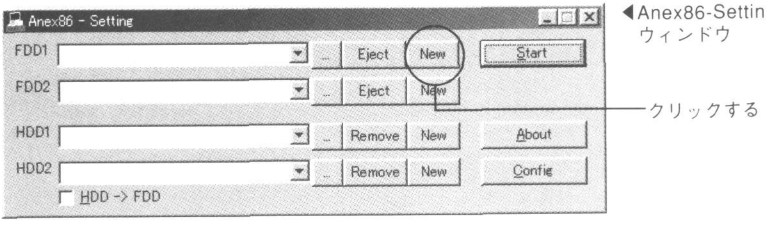
1-4 仮想フロッピーディスクとは

仮想フロッピーディスクを作成する

仮想フロッピーディスクとは、実際のフロッピーディスク（FD）の内容をまるごとすべて読み出して、1つのファイルに書き出したもので、1.2Mバイトとか1.4Mバイトの大きなファイルになります。

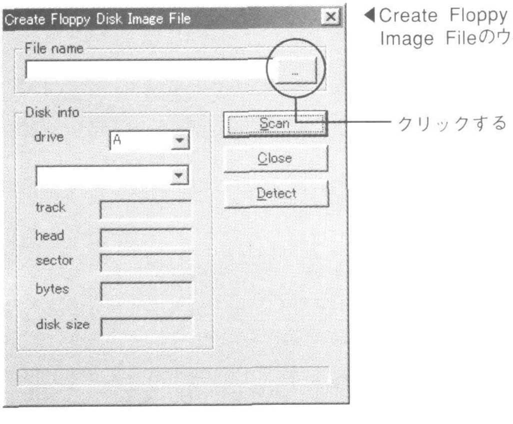
作成した仮想フロッピーディスクファイルは、Anex86から実際のフロッピーディスクのように扱われます。

❶では、まず「anex86.exe」をダブルクリックして起動させます。
Anex86-Settingというタイトルバーのウィンドウが表示されます。



◀Anex86-Settingのウィンドウ

❷「FDD1」の右にある**New**ボタンをクリックすると、**Create Floppy Disk Image File**というタイトルバーのウィンドウが表示されます。

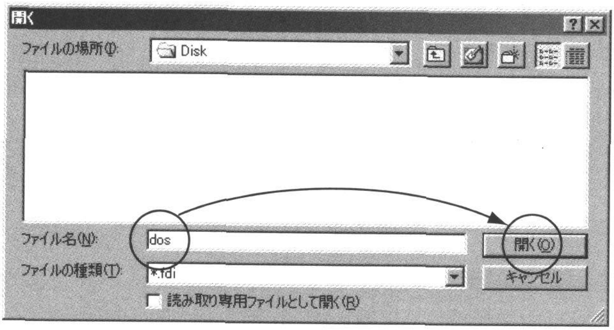


◀Create Floppy Disk Image Fileのウィンドウ

1

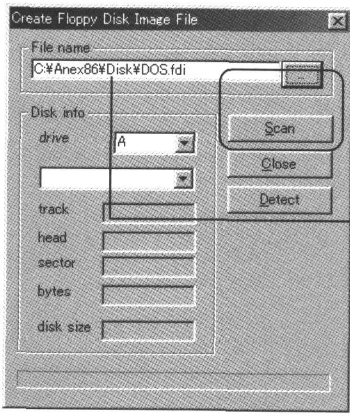
❸MS-DOSシステムディスクを実際のAドライブに挿入し、「File name」の右にある[...]ボタンをクリックします。

すると、開くダイアログボックスが表示されますので、「C:¥Anex86¥Disk」フォルダ下に移動します。適当なファイル名を入力してかまいませんが、ここでは "DOS" と入力して**開く**ボタンをクリックします。



◀開くダイアログボックス

❹「File name」のところに自動的にパス名が追加されます。



◀パス名が追加された

パス名が追加された

❺**Scan**ボタンをクリックすると、フロッピーディスクの読み出しを開始します。無事スキャン処理が終了すれば、「DOS.fdi」というファイルが作成されます。

❻**Close**ボタンをクリックして戻ります。

これで、MS-DOSシステムディスクの仮想フロッピーディスクができ上がりました。

●ディスクに関する警告

Windowsで MS-DOS以外のフロッピーディスクを読み込んだ場合、Windowsがフロッピーディスクを破壊する場合があります。フロッピーディスクは必ず書き込み禁止にしてください。

Column：「.fdi」ファイルが作れないのですが

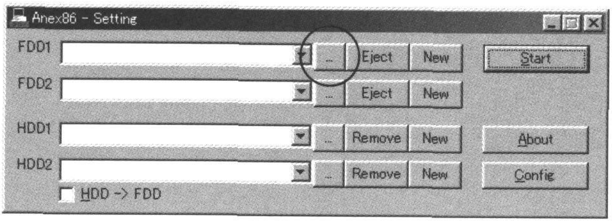
ディスクが、Windowsのエクスプローラで正常に読み書きできることを確認してください。すでに3モード対応フロッピーディスクドライブを使っている場合は、ドライバなどの設定を見直してください。

また、プロテクトがかかっていると「.fdi」の作成に失敗することがあります。

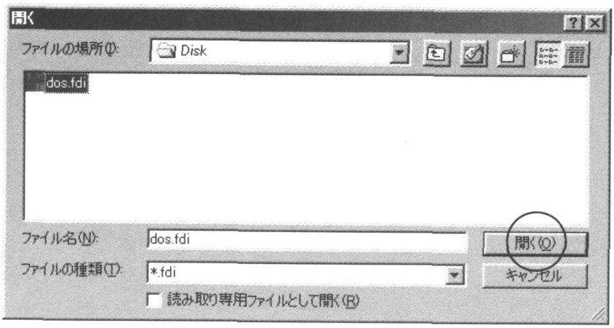
仮想フロッピーディスクを起動する

それでは、仮想フロッピーディスク化したMS-DOSシステムディスクをAnex86で起動させてみましょう。

❶「FDD1」の右にある[...]ボタンをクリックし、ダイアログボックスから、「DOS.fdi」というファイルを選択して、**開く**ボタンをクリックします。

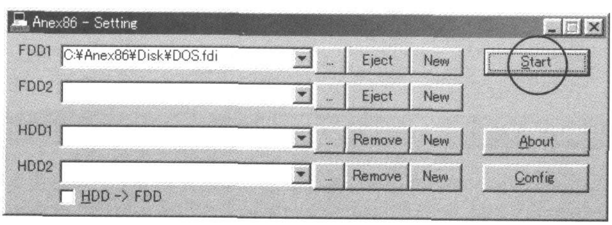


◀Anex86-Settingのウィンドウ



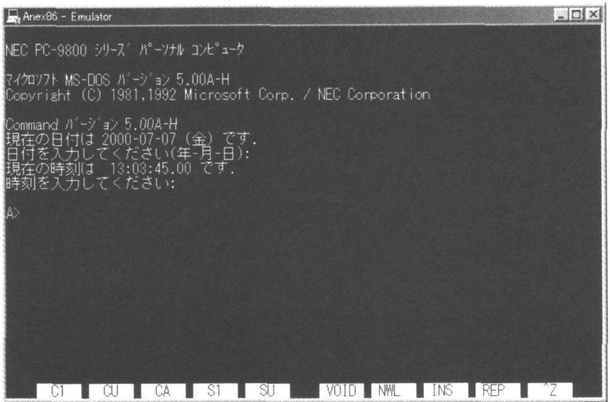
◀開くダイアログボックス

❷「FDD1」に"DOS.fdi"ファイルのパス名が表示されて戻りますので、**Start**ボタンをクリックします。すでにパスが表示されていれば、そのまま**Start**ボタンをクリックしてもかまいません。



◀**.fdi**ファイルを選択

❸「Anex86 Emulator」というタイトルバーのウィンドウが表示されて、MS-DOSが起動します。



◀MS-DOSの起動

MS-DOSのコマンドを知っている人は、いろいろ試してみてください。

終了させたいときは、**Anex86 - Setting** のタイトルバー右端の☒ボタンをクリックします。

Column：PC-9801起動時の環境設定

❶「**SEDIT.EXE**」などのテキストエディタを使い、次のように入力して「**CONFIG.SYS**」というファイル名で、仮想フロッピーディスク／ハードディスクに保存しておきます。

```
DEVICE=A:¥HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

❷すると、次回以降から起動時に「**HIMEM.SYS**」というシステムファイルが読み込まれ、コンベンショナルメモリが、ちょっぴり多く使えるようになります。

Column：EPSONプロテクトとは？

EPSONプロテクトとは、EPSONの互換機ではソフトが動かないようにするために掛けられたプロテクトのことです。Anex86もこのプロテクトに引っかかります。ソフトが動かない場合は疑ってみてください。

なお、当然ですが EPSON製のソフトには、このプロテクトはありません。

以下、EPSONプロテクトがかかっていると思われるソフトをいくつかあげておきます。

NEC MS-DOS 5.0A
NEC MS-DOS 5.0AH
NEC n88basic

Column：プロテクトがかかっているソフトの見分け方

PC-9801互換の実機で、MS-DOSの「DISKCOPY」コマンドでディスクをコピーします。このコピーしたディスクで動かないソフトは、エミュレータでは動きません。おそらくプロテクトが原因です。

また、このディスクで動くソフトがエミュレータで動かない場合は、プロテクト以外の問題と考えられます。

[不正コピー禁止マーク]

このマークがあるソフトはプロテクトがかかっていることが多いようです。

[メーカー名]

他のソフトにプロテクトがかかっていた場合には、同じメーカーのソフトにはプロテクトがかかっている場合が多いようです。

[キーディスク]

ゲーム開始時にキーディスクを求められる場合は、プロテクトがかかっている場合が多いようです。

Column：エプソンプロテクトの外し方

「dispell」というツールを使います（添付のCD-ROMに収録）。

プロテクトを解除したいフロッピーディスクをAドライブに入れ、次のように入力します。

```
A:> dispell /m A:
```

フロッピーディスクの一部を書き換えてしまいますので、バックアップしたMS-DOSシステムディスクで行うなど、なるべくオリジナルのMS-DOSシステムディスクを使わないように注意してください。

1-5 仮想ハードディスクとは

1

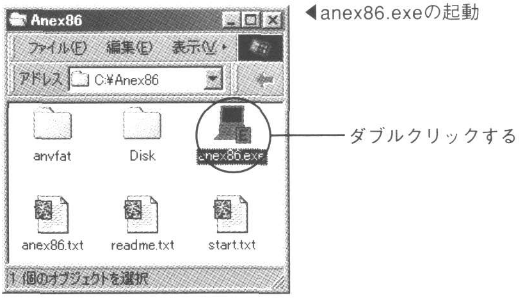
仮想ハードディスクを作成する

前述の仮想フロッピーディスクだけでもAnex86を起動し、使用することはできるのですが、PC-9801シリーズの多くのソフトウェアの中には、ハードディスク専用のものもあります。ここでは、仮想ハードディスク（HD）を作成してみましょう。

Windowsのハードディスクの中に、また仮想のハードディスクを作るというのも妙な感じがしますが、これは、Anex86から使用されるハードディスクが、NECのPC-9801パソコン専用の領域でなければならないためです。仮想フロッピーディスクと同様に大きな1つのファイルを作成し、それがAnex86から実際のハードディスクのように扱われます。

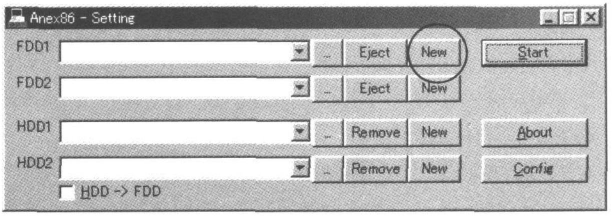
まず、MS-DOSが起動している状態であれば、とりあえず、Anex86をいったん終了させてください。

❶「anex86.exe」をダブルクリックして起動させます。



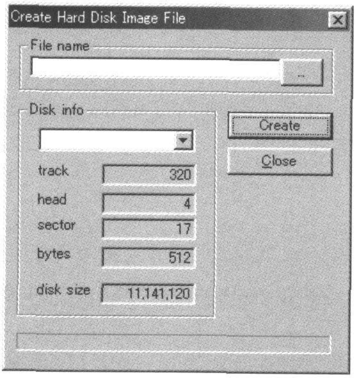
◀anex86.exeの起動

Anex86-Setting というタイトルバーのウィンドウが表示されます。



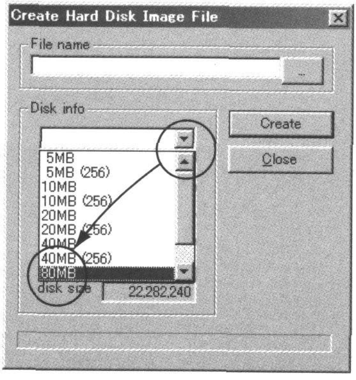
◀Anex86-Settingのウィンドウ

❷「HDD1」の右にある**New**ボタンをクリックすると、次のように、**Create Hard Disk Image File** というタイトルバーのウィンドウが表示されます。



◀仮想ハードディスクを作成する

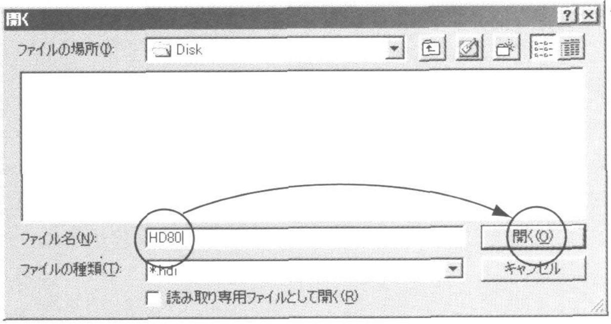
❸「Disk info」の右にある▼ボタンをクリックして、作成するハードディスクのサイズを選択します。実際のハードディスクに余裕があれば、「80MB」を選択しましょう。



◀80MBを選択

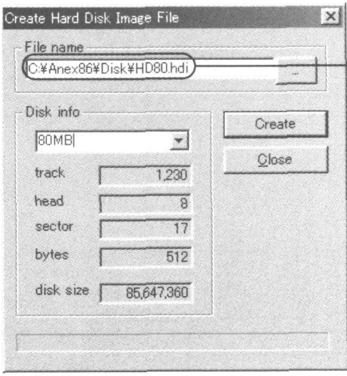
❹「File name」の右にある[...]ボタンをクリックすると、**開く**ダイアログボックスが表示されますので、「C:¥Anex86¥Disk」フォルダ下に移動します。

適当なファイル名を入力してかまいませんが、ここでは "HD80" と入力して、**開く**ボタンをクリックします。



◀"HD80" と入力

すると、「File name」のところにパス名が自動的に追加されます。



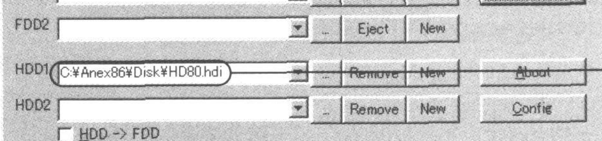
◀パス名表示

パス名
(「.hdi」はハードディスクイメージの略)

❺**Create**ボタンをクリックすると、仮想ハードディスクの領域が作成開始され、80Mバイトものサイズの1ファイルができ上がります。

なお、この時点では、仮想ハードディスクはまだ未初期化ですので使用できません（Anvfatで開けない）。

❻**Close**ボタンをクリックすると、「HDD1」の右に「HD80.hdi」ファイルのパス名が表示されて戻ります。



◀パス名の表示

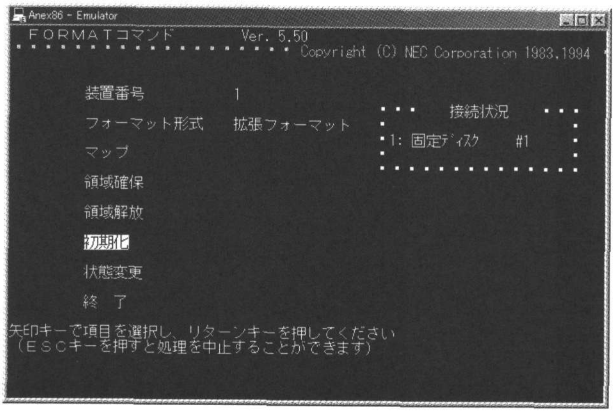
パス名
(「.hdi」はハードディスクイメージの略)

❼そのまま**Start**ボタンをクリックし、MS-DOSシステムディスク（仮想フロッピーディスクから）を起動します。

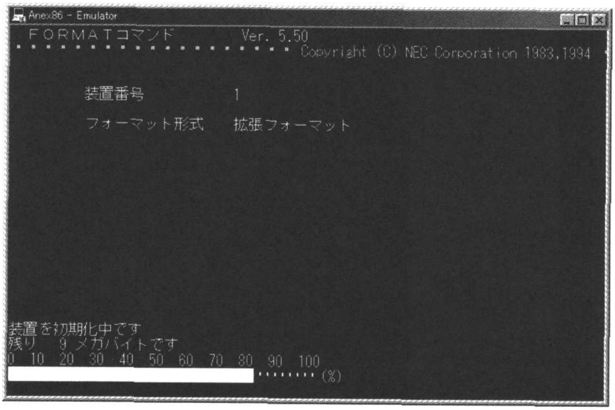
❽DOSプロンプトの状態から、次のように入力します。

```
A:>FORMAT /H
```

❾固定ディスク（ハードディスクのこと）の初期化メニューが表示されますので、まず、仮想ハードディスクの「初期化」を行います。

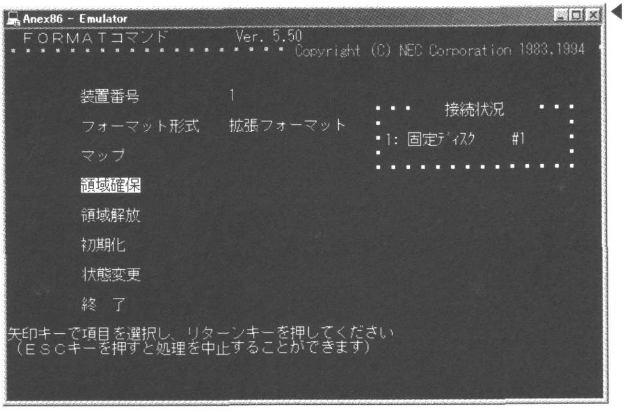


◀ハードディスク（仮想ハードディスク）の初期化



◀初期化中の表示

次に「領域確保」を行います。



◀領域の確保

⑩だいたい初期設定のままでよいはずですので、**Enter**キーでスキップして「**実行**」します。確保容量は「最大限」、先頭シリンダは「1」、システムは「**転送する**」、ボリュームラベルは付けなくてかまいません。

⑪「**終了**」すると、DOSプロンプトに戻ります。

これで、仮想ハードディスクができ上がりました。

Column：もっと大容量のハードディスクを使いたい

「.hdi」ファイルを作成する際に、容量として「user」を選択すると、「track/head/sector/bytes/disk size」が変更可能になります。disk size を必要な大きさに変更してください。設定を終了したらCreateを押すと、仮想ハードディスクを作成します。

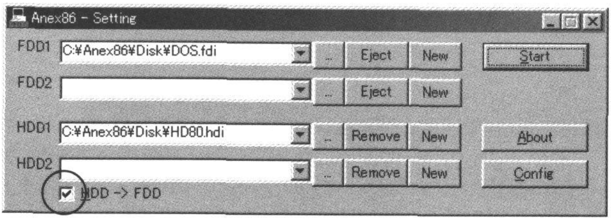
Anex86は「SASI HDD」の制限を受けません。

1

仮想ハードディスクを起動する

❶いったんAnex86を終了させてから、「anex86.exe」をダブルクリックして起動させます。

例によって、**Anex86-Setting**というタイトルバーのウィンドウが表示されます。



◀Anex86-Setting

❷「HDD -> FDD」のところをクリックしてチェックマークを入れます。こうすると、仮想ハードディスクを優先して起動します。

❸**Start**ボタンをクリックすると、仮想ハードディスク（HD）からMS-DOSが起動するはずです。

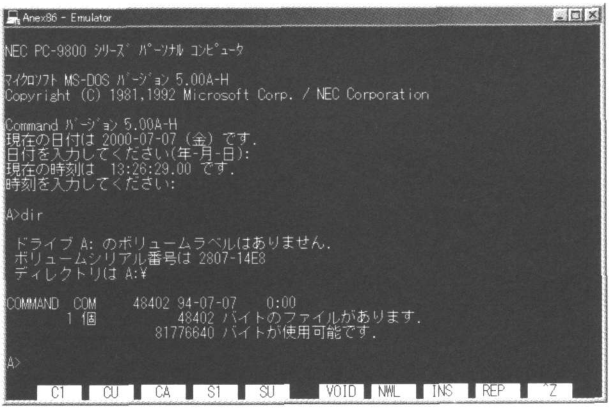
Column：仮想ハードディスクの使い方

MS-DOSでハードディスクドライブ（HDD）を使うための一般的な方法は、以下のように操作します。

❶MS-DOSのシステムディスク(「.fdi」ファイル)を用意します。このとき、システムの他に「FORMAT.EXE」「HDFORMAT.EXE」が必要です。
❷Anex86を起動します。
❸New-Create Hard Disk Image Fileで、希望の容量の 仮想ハードディスク(「.hdi」ファイル）を作成します。
❹Startをクリックして、Emulatorを起動します。
❺Emulator上の MS-DOSで「FORMAT /H」と入力します。
ここでハードディスクに関してメッセージが表示されても無視します。
❻「装置初期化」を選択します。この処理には1分程度かかります。
❼「領域確保」を選択します。すべてデフォルトを選択し、終了を待ちます。
❽FORMAT を終了し、Emulatorを再起動します。

DOSプロンプトから、次のように入力してみてください。

```
A:>DIR
```



◀「dir」と入力してみると…

使用可能なバイト数を見れば、これがハードディスクなんだとわかるでしょう。このとき、「FDD1」はBドライブになっています。

「FDD1」には、仮想フロッピーディスク（MS-DOSシステムディスク）が入っていたはずですので、次のように入力すると確認できます。

```
A:>DIR B:
```

ついでですから、今後、使いそうなツールも仮想フロッピーディスクから仮想ハードディスクへとコピーしておきましょう。

```
A:>COPY B:FORMAT.EXE
A:>COPY B:HDFORMAT.EXE
A:>COPY B:HIMEM.SYS
A:>COPY B:SEDIT.EXE        …エプソンのMS-DOSでは「MEDIT.EXE」
A:>COPY B:SYS.COM          …MS-DOS 3.3以降では「SYS.EXE」
```

1

1-6 Anvfatの導入方法

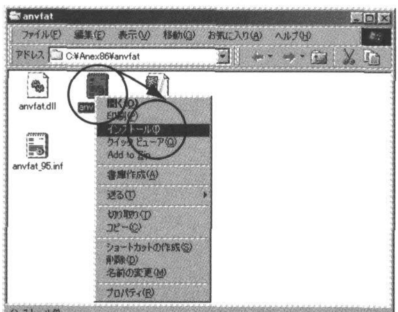
Anvfatでファイルをコピー

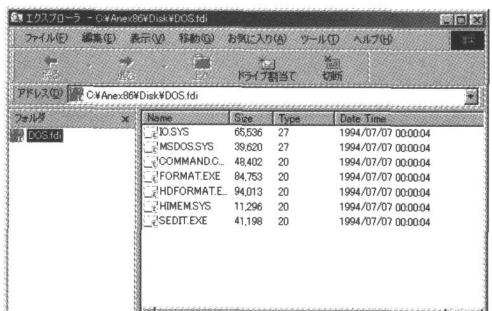
Anvfatをインストールすると、エクスプローラのようにWindowsファイルを仮想フロッピーディスク／ハードディスク内にコピーしたり、また、その逆に仮想フロッピーディスク／ハードディスク内のファイルをWindowsファイルにコピーしたりもできるようになります。後述のCD-ROMに収録されたゲームは、すべてこのように仮想ハードディスク内にコピーしてから遊びます。

❶anvfatフォルダ下にある「anvfat.inf」（Windows95の場合は「anvfat_95.inf」）を右クリックして、メニューから**インストール**を選択します。
これで、Anvfatのインストールができました。

❷「～.fdi」、または「～.hdi」ファイルをダブルクリックしてみてください。
ウィンドウが開いて中身が見えるはずです。

▼Anvfatをインストールすると…





Windowsではお馴染みの操作、ドラッグ＆ドロップでファイルのコピーが行えます。

●注意

Anvfat の動作がおかしい場合、「.hdi」が壊れている可能性があります。

そのような場合は、「.hdi」ファイルに「SCANDISK」をかけてみてください。また、Anvfatはウインドウが閉じたあとに書き込み作業を行いますので、「.fdi」や「.hdi」ファイルのウインドウを必ず閉じてから、Anex86を起動するようにしてください。

2

第2章

PC-98ゲーム傑作選



2-1 収録PC-98ゲームを完全紹介！

2

本書添付のCD-ROMに収録されたPC-9801用ソフト全62本を完全紹介！

作者の皆様のご厚意で、手軽なミニゲームから手応え十分な大作まで揃えることができました。存分にお楽しみください。

また、ソフトスタジオWINGさんからは、あの「怨霊戦記」PC-98版をご提供いただきました。本格派オカルト・アドベンチャーゲーム(AVG)を堪能してください。

▼収録ソフト一覧

ロールプレイングゲーム編
Demon's Eye II
Demon's Eye III - A teller of a chronicle -
バウンティーハンターアケミ - ノートルダム寺院のピクピク女 -
EXKID
Agalta I
Agalta II
Agalta 3
シューティングゲーム編
STORM CALIBER FINAL EDITION'98
MESSIR THE EXTREME DESTRUCTIVE DEVICE
COUNTER ATTACK OF VERRIER THE TRIAL
気合避けバカ一代
脊髄反射であっちょ～
親父王
親父スピリッツ
SG7 - MAXBRASTER -
鋼鉄銃娘
Fangs Out2
Broken by a Breez
ZENKAI
ZENKAI2
Cone Fight4
パズル／テーブルゲーム編
ささもん_PLUS
電撃麻雀遊戯 Super-JAN98 (FX)
野菜・果物がいっぱい
峠のディーゼルカー
ダニエルの宝探し

ザルバールの蒸留塔
新潟遊園を探して…
FIRE CHASE
野球拳4
RinSe98
Pastey Tale
PIPOO!
アクションゲーム編
Pretty Fighter 3 -The Raging Angels-
STREET BATTLER 2
STREET BATTLER 2 HYPER
遊撃隊格闘編1
遊撃隊番外変 - 地獄のドッペルゲンガー -
昭和遊撃伝 - 玄海烈風篇 -
ヒロインズ・フェスティバル'96
K—TORA USA
Gundroader
3D ターボフリーウェイ
CATTLE MUTILATION
コンパルガ
ざ・騎馬戦
すぺーす ぱにっ娘
CRIM
おきらくブロック ちょびんでるんるん
FLEIA
アドベンチャーゲーム編
HEART OF SAPHILAMUN
探偵今里美沙事件簿 短編集① ロマンスは白く危険な香り
遊撃隊 - 最強神復活之巻 -
遊撃隊2・邪神戦争 - 前衛・ヘガス我狼陰の復讐 -
秘密諜報部員 00ななこちゃん
秘密諜報部員 00ななこちゃんII（ZWEI）
秘密諜報部員 00ななこちゃんIII
夏の来訪者
知佳ちゃんのワンダバダバランド
その他のジャンル編
夏色アバンチュール
アイーダ大陸戦記
PC's TV
特別収録
怨霊戦記

2-2 ソフトウェアの準備

収録ソフトのインストール方法

ここでは、本文44ページより始まる収録ゲームの紹介記事にあるPC-9801用ソフトを、Anex86で動作させるための手順を説明します。

まず、前章の「Anex86の準備」の手順を読み進めて、Anex86をインストールし、PC-9801用ソフトを実行できる環境にしておいてください。

❶ソフトを仮想ハードディスクにコピーします。

使いたいソフトを仮想ハードディスクにコピーします。それぞれのゲームの紹介記事にある「実行ファイル」欄に書かれているファイルを、CD-ROMからコピーしてください。

仮想ハードディスクへのコピーの仕方については、前章の「Anvfatでファイルをコピー」(本文36ページ参照) をお読みください。

❷Anex86を起動します。

コピーできたら、Anvfatで開いた仮想ハードディスクを閉じてから、Anex86を仮想ハードディスクのMS-DOSで起動します。

❸ソフトを解凍します。

コピーしたファイルを仮想ハードディスク上のMS-DOSで実行(解凍)します。例えば、実行ファイルが「YUG.EXE」なら、次のように入力します。

```
A:>YUG
```

すると、圧縮されていたソフトが自動的に解凍されます。
しばらくお待ちください。

❹ディレクトリを移動します。

同名のディレクトリが作成され、ゲームはその中に解凍されます。
次のように入力して、そのディレクトリ下に移動します。

```
A:>CD YUG
```

❺ゲームを起動します。

次のように入力すると、ゲームが起動します。

```
A:>GAME
```

他のソフトも実行ファイルの名前が違うだけで、同じ手順でインストールすることができます。

おさらい

本書収録ソフト「夏色アバンチュール」をインストールする場合を例に、おさらいしてみましょう。

❶CD-ROMから仮想ハードディスクに「NATU.EXE」をコピーします。
❷Anex86を起動して、仮想ハードディスクのMS-DOSから「NATU」と入力し、**Enter**キーを押します。
❸解凍が終わったら「CD NATU」と入力し、**Enter**キーを押します。
❹「GAME」と入力して**Enter**キーを押せば、ゲームが始まります。

●注意

ゲームが終わったあと、続けて別のゲームを遊びたいときは「CD ¥」と入力すると、ルートディレクトリに戻れます。

Column：ソフトが起動しません

主な対処方法です。

・「.fdi」ファイルの作成失敗
「.fdi」ファイルを作り直してみてください。
または、別のディスクから作ってみてください。

・EPSONプロテクト
「dispell」を試してください。「dispell」は、本書添付のCD-ROMに収録されています。

・ソフトのプロテクト
自力で何とかしましょう。

・拡張メモリを必要とする場合
[Config]-[System] [Ext-RAM] をチェックしてみましょう。

2-3 より快適にゲームを楽しむために

ゲームを遊ぶ上でのポイント

収録されたゲームをより快適に楽しむための方法をいくつか紹介します。

●マウスカーソルを消す

マウスを使って遊ぶタイプのゲームをする場合、Windows上のマウスカーソルと、Anex86上で表示されるマウスカーソルが同時に存在すると、操作が混乱するかもしれません。そんな場合は、**Alt**キーを押しながら**Back**キーを押せば、Windowsマウスの表示/非表示を切り替えることができます。

●全画面表示にしてみよう

Anex86でソフトを実行しているとき、ウィンドウをうっかり別のアプリケーションに切り替えてしまい、思いもよらない失敗をすることがあります。

また、シューティングゲームなど、細かい動きや素早い判断を必要とするソフトの使用にも、ウィンドウ画面では多少きつく感じられる場合があります。

そんなときは、**Alt**キーを押しながら**Enter**キーを押して、全画面表示/ウィンドウ表示を切り替えてみるとよいでしょう。

●フォントを追加してみる

PC-9801独自のテキスト文字を利用してキャラクターグラフィックを表現するタイプのゲームもあります。そういった場合、画面に表示されているはずのものがうまく表示されないことがあります。

このような場合、「98grp.bmp」をフォントの設定に追加してください。設定の方法は次のようにします。

❶Anex86の[**Config**]をクリックし、[**Config**]ウィンドウを表示します。
❷次に[**Font**]タグを選び、Font file name に「98grp.bmp」を設定します。
❸[**Config**]ウィンドウを閉じて、Anex86を再起動します。

●ドキュメントファイルも読んでみよう

ほとんどの収録作品にはドキュメントファイルが含まれています。これらのドキュメントファイルには、ゲームのバックグラウンドの説明や、攻略法などが書かれたファイルもありますので、有効に活用してください。

なお、これらのドキュメントファイルには、作者への連絡先や住所などが書かれたファイルもありますが、これらの連絡先は「そのソフトが作成された当時のもの」である場合がほとんどで、現在とは違っている可能性があります。ご注意ください。

収録されたゲームにおかしな挙動があった場合

本章で紹介されるゲームソフトには、だいぶ過去のものも含まれており、作者がどう作ったのか忘れてしまっていたり、現在ではソースリストや製作環境がもうないなど、エラー報告をもらっても、どうしようもない場合がほとんどです。途中でエラーがおこったり、動作がおかしくなった場合のサポートは、基本的に不可能だと考えてください。

Column：ソフトが正常に動作しない場合

主な対処方法です。

・ソフトのプロテクト
自力で何とかしてください。

・音源関係の問題
追加モジュールを使っている場合は外してみましょう。
MIDIを使っている場合はモジュールを外してみましょう。
または、音を出すのを止めてみてください。

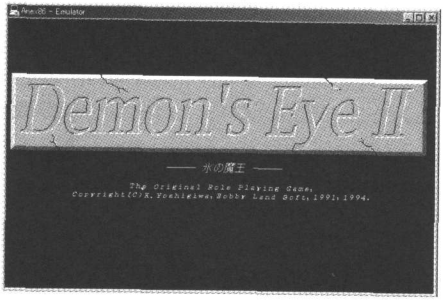
・拡張メモリを必要とする場合
[Config]-[System] [Ext-RAM] をチェックしてみましょう。

2-4 ロールプレイングゲーム編

ロールプレイングゲーム

Demon's Eye II

Hobby Land Soft
Hold on tight to your dream



製作者：Hobby Land Soft
URL　：//www.nasuinfo.or.jp/FreeSpace/hobby/index.stm
実行ファイル：DE2.EXE（＊注意）

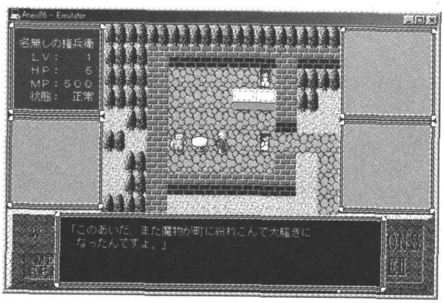
解説

パート3まで製作されている大河ロールプレイングゲーム「Demon's Eye」からⅡとⅢを収録しました。

Ⅱの舞台は、北方の海に浮かぶ「ノストロモ諸島」。この地が太古より魔神ディモースの領有地だったことを知らずに殖民していた人々は、突如怪物どもに襲撃され、恐怖に怯えていた。そこへ大陸で修行を積んだ若き勇者(主人公)が帰郷、魔神を伝説の魔石「悪魔の目」の力で封印すべく旅に出たのだった。

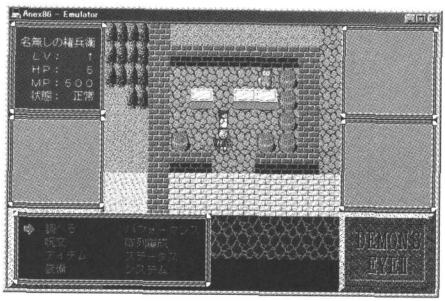
遊び方

●操作方法



移動	カーソルキー、またはテンキーの2、4、6、8 移動時に人にぶつかると会話できる。会話は牢屋の扉、店のカウンター越しでも行える。
選択/決定	スペースキー、メニューウィンドウが開く。テンキーまたはカーソルキーでコマンドを選び、スペースキーで決定。キャンセルはEscキー。

●メニューウィンドウ

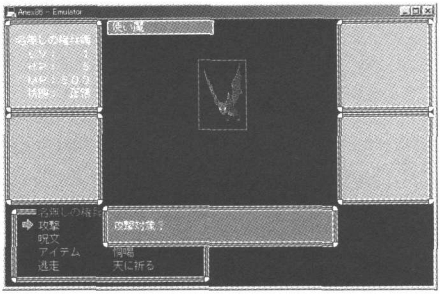


調べる	目の前を調べる。宝箱や扉を開けるときのコマンド。
呪文	呪文を使う。ただし、戦闘用の呪文は使えない。
アイテム	薬草などのアイテムを使う。
装備	武器、防具などを装備する。装備品にはそれぞれ重さがあり、それによって素早さがいくらか下がる。
パフォーマンス	金銭的危機に陥った場合に、芸をしてお金を稼ぐためのコマンド。悪用は慎もう。
隊列編成	パーティの並ぶ順番を替える。戦闘では前にいる者ほど攻撃を受けやすいので、防御力のある順に並べよう。
ステータス	キャラクタの状態を詳細に表示する。

＊注意　実行ファイルとは、本書添付のCD-ROMに収録された各プログラムのファイル名を指しています。解凍後のファイル名とは異なりますので、注意してください。

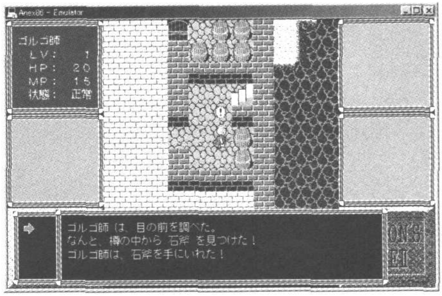
システム	次の①～⑤の処理を行う。SAVEは5箇所まで可能。 ①LOAD ②SAVE ③戦闘時のメッセージ表示速度の調節 ④地上マップの表示 ⑤ゲームの終了
表示の早送り	会話中にShiftキーを押すと、押している間だけメッセージの表示が早送りになる。

●戦闘時のコマンド



攻撃	装備した武器で肉弾攻撃する。
呪文	呪文を唱える。
アイテム	持っているアイテムを使う。アイテムの中には特殊なものもあり、戦闘時に使うことでいろいろな効果が得られる。
逃げる	敵から逃げ出す。ただし、いつも確実に逃げられるとは限らない。
怒りの一撃	クリティカルヒットを狙って思いきり大振りの攻撃をする。当たれば大きなダメージを与えるが、空振りする可能性もある。動作の鈍い敵や自分よりレベルの低い敵には効果が現れやすい。なお、眠っている相手には100%の確率で当たるので、「スリープ」の呪文と組み合わせて使うと効果的。
防御	敵の攻撃から身を守る。物理的攻撃によるダメージは約半分になるが、呪文攻撃を防ぐことはできない。
恫喝(どうかつ)	敵を大声で怒鳴りつけビビらせる。成功すれば、敵の強さを一時的に下げることができる。
天に祈る	強力な敵と出会い、どうしても逃げられないとき、天に祈ることで危機から逃れられる。

▼こんなところもチェック！



▼井戸の中もチェック



いろいろな場所に薬草や武器が隠されています。樽(たる)などは序盤に役立つので必ずチェックしましょう。

▼王様との謁見後に



主人公にもやさしく接してくれた姫が目の前でさらわれてしまった！

補足

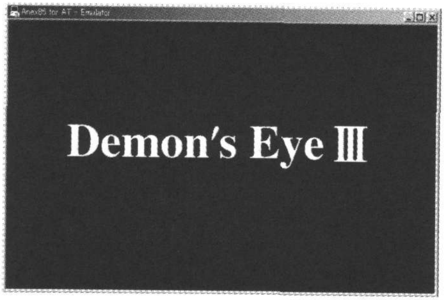
序盤の装備、薬草は最初の町の樽にいっぱい隠されています。装備品を買うのは、樽を調べてからにしましょう。また、最近のゲームでは見られなくなりましたが、扉は「調べる」をしなければ開きません。あれ？　通れないのかな？　と、勘違いしないようにしましょう。

R
RPG

ロールプレイングゲーム

Demon's Eye III
- A teller of a chronicle -

Hobby Land Soft
Hold on tight to your dream.



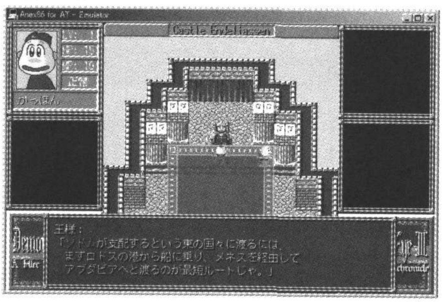
製作者：Hobby Land Soft
URL：http://www.nasuinfo.or.jp/FreeSpace/hobby/index.stm
実行ファイル：DE3.EXE

解説

魔物どもの進撃を国境線でくい止め、西側世界の防波堤となっていたエンデリーゼン王国は、国力の疲弊に苦しんでいました。戦線膠着は7年の長きにわたり、さらに魔群を率いるネクロマンサー「ソドム」が、新たな侵攻作戦を展開しつつあることがわかりながら有効な対策が打ち出せませんでした。あなたはかつての国王の右腕、宮廷騎士団長ウィンザークの息子として、この危機を回避するべく、また、父の仇を討つべく、旅立つのでした。

遊び方

●操作方法

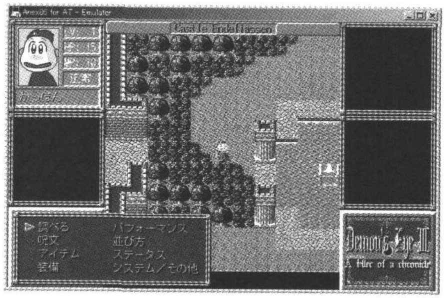


移動	カーソルキー、またはテンキーの2、4、6、8 移動時に人にぶつかると会話ができる。会話は、牢屋の扉や店のカウンター越しでも行える。
選択/決定	スペースキー。メニューウィンドウが開く。テンキーまたはカーソルキーでコマンドを選び、スペースキーで決定。キャンセルはEscキー。

▼ステータス画面



●メニューウィンドウ



調べる	目の前を調べる。また、扉や宝箱を開けるときにも使う。
呪文	呪文を使う。
アイテム	薬草などのアイテムを使う。
装備	武器、防具を着脱する。
パフォーマンス	金銭的危機に陥った場合に、芸をしてお金を稼ぐためのコマンド。悪用は慎もう。
隊列編成	パーティの並ぶ順番を替える。戦闘では前にいる者ほど攻撃を受けやすくなる。
ステータス	キャラクタの状態を詳細に表示。
システム/その他	次の①～⑤の処理を行う。SAVEは10箇所まで可能。 ①LOAD ②SAVE ③地上マップの表示 ④各種ウェイト調整 ⑤ゲームの終了
表示の早送り	会話中にShiftキーを押すと、押している間だけメッセージの表示が早送りになる。

●戦闘時のコマンド



攻撃	装備した武器(なければ素手)で肉弾攻撃。
呪文	呪文を唱える。
アイテム	アイテムを使う。アイテムには特殊効果を持つものがあるので、上手に活用しよう。
逃げる	敵から逃げる。成功率には「運」と「素早さ」が関係する。
怒りの一撃	思いきり大振り攻撃をして大ダメージを狙うが、攻撃の当たる確率は低くなる。自分より「素早さ」の低い敵には当たりやすく、さらに眠っている敵には100%当たる。
防御	敵の攻撃から身を守る。物理的攻撃によるダメージは約半分になるが、呪文攻撃を防ぐことはできない。
恫喝(どうかつ)	敵を大声で怒鳴りつけ、ビビらせる。成功すれば、敵のパラメータを一時的に下げることができる。
天に祈る	どうしても逃げきれないとき、運を天に任せて強行突破を図る。ただし、ボスキャラ戦では無効。

▼キャラクターメイキング



今回も主人公の見た目、戦う目的などが決められ、ちゃんとそれに合った返事をしてもらえたりします。自動作成されるプロフィールも増えています。

●呪文の解説

本ゲームに登場する呪文にはレベルがあり、同じ呪文でもレベルが高いほど効果が強くなります。なお、下表の「LV+1」などの表記は、消費MPが「呪文レベル+1」になるという意味です。

・攻撃系呪文

呪文	消費MP	効果
ファイア	LV+1	火炎攻撃。 LV4以上はすべての敵に有効。
ブリザド	LV+1	氷雪攻撃。 LV4以上はすべての敵に有効。
ストーム	LV+1	突風による鎌イタチ攻撃。 すべての敵に有効。
サンダーボルト	LV+3	雷撃の呪文。 単独攻撃のみだが威力は大きい。
ブラストウェーブ	15	強烈な衝撃波を2連続で放つ。 最強の呪文。

・回復/補助系呪文

呪文	消費MP	効果
ヒール	LV+1	味方1人の傷を回復する。
キュア・ワンズ	LV+3	味方全員の傷を回復する。
スリープ	LV+1	敵を眠らせる。 LV3以上はすべての敵に有効。
サイレント	LV+2	敵の呪文を封じる。 LV3以上はすべての敵に有効。
イリュージョン	LV	幻覚を見せミスを誘発。 LV3以上はすべての敵に有効。
シールド	LV+1	味方1人の防御力を高める。
ストレングス	LV+2	味方1人の攻撃力を高める。
ウェイク	1	昏睡状態の仲間を起こす。
ディスペル	4	敵のシールド、ストレングスの効果を無効にする。
サモン	4	魔物を1体呼び出して従わせる。呼び出した魔物はパーティ最前列で楯となってくれる。
モンサ	1	サモンで呼びだした魔物を闇に帰す。
リターン	2	地上の好きな場所に瞬間移動する。ただし、移動場所は必ず1度は訪れて「記憶」する必要がある。
リサレクション	8	死んだ仲間1人を生き返らせる。ただし、100%成功する訳ではない。

補足

これまでの「Demon's Eye」シリーズは、Hobby Land Softさんのホームページに解説&サポートページが開設されています。また、シリーズ最新作にして集大成でもある「Demon's EyeⅢ」に至っては、おたすけサービスパック(135KB)も用意されており、至れり尽せりです。

ロールプレイングゲーム

バウンティーハンターアケミ
- ノートルダム寺院のピクピク女 -



製作者：SOFT HOUSE 印度人
URL　：http://homepage2.nifty.com/indojin/
実行ファイル：AKEMI.EXE

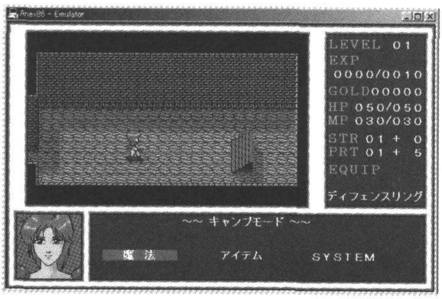
解説

あなたは名うてのバウンティハンター「アケミ･ヨーロレイヒィ」。今回の依頼は、ノートルダム寺院の魔導師「ダイガデル･フンバレー」の手から5人の美女を救出すること。はたしてアケミの運命やいかに…

キャラのスゴい名前から想像できるとおり、登場するのはヘンなヤツばかり、徹底的にお笑いロールプレイングゲームです。

遊び方

●操作方法



カーソルキー、テンキー	アケミの移動
Enterキー	決定
Escキー、またはShiftキー	キャンプモード、取り消し、メッセージ早送り

●キャンプモード

魔法	カイフクナで回復できる。
アイテム	持っているアイテムを使用する。
SYSTEM	歩行速度の設定/SAVE/LOAD/DOS（ゲームの中止）を選べる。 SAVEエリアは4つある。

●魔法



アケミは、攻撃魔法と回復魔法を使うことができます。

レベルが上がるごとに威力だけでなく、消費MPも上がるので、レベルが上がっても使える回数はあまり変わりません。

アッチッチ	敵を炎で攻撃する。
ヒヤリンス	敵を凍りつかせる。
カンデーン	敵を感電させる。
カイフクナ	体力を回復する。

セクシー・ダイナマイツにアッチッチは効果がないなど（すでにアツい女だから）、それぞれの魔法には、敵との相性があります。名前や見た目で判断してみましょう。

●アイテム

元気玉	HPが回復する。
気力玉	MPが回復する。
絶倫玉	HP/MPの両方が回復する。
爆裂玉	敵にダメージを与える。キャンプモードで使用すると、ただの花火扱いになってしまうので注意。

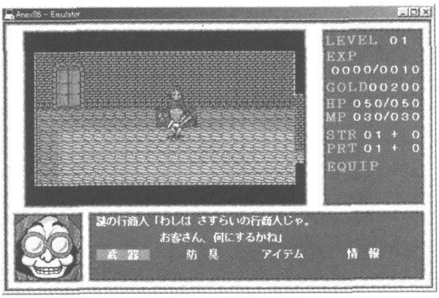
●あせりは禁物

フロアを進むと新しい敵が現れますが、ザコでも特殊攻撃が強いため、意外と苦戦します。各フロアのボスキャラを倒したあと、2レベルほどレベルアップさせてから進むとよいでしょう。

▼オープニング



▼あやしい行商人

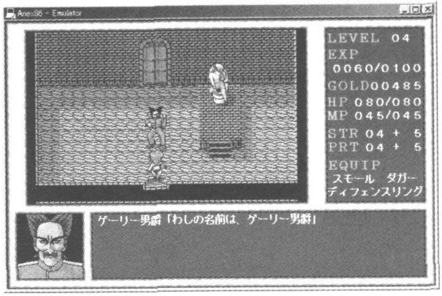


商人が武器、防具などを売ってくれます。武器、防具とも効果が高いので、そのとき買える最高の装備にしておきましょう。情報は見てのお楽しみです。

▼正義の使者…？

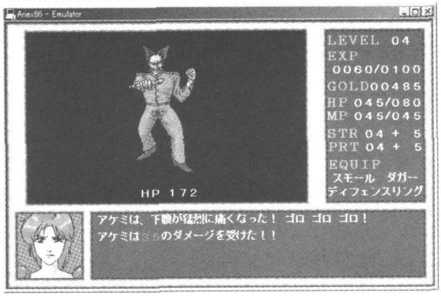


▼ボスキャラ登場！



何でかカッコイイぞ、ゲーリー男爵！

▼敵の特殊攻撃が炸裂！



本当に特殊な特殊攻撃は破壊力絶大！　ナメると痛い目を見るぞ！

▼助けた美女からは情報が

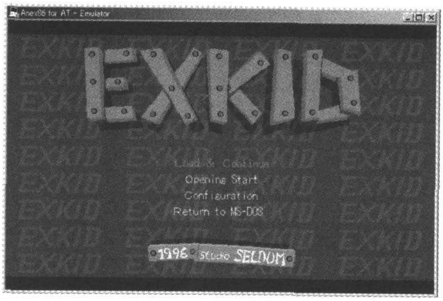


ピクピク女とはいったい？　魔導師フンバレーは何をしようとしているのか？

補足

どことなく色っぽく歩くアケミもそうですが、各階で便座に座って待っている（なぜ？）美女たちなどの、ドットキャラもかなり作り込まれており、細やかなところが楽しめるのもポイントです。

ロールプレイングゲーム
EXKID



製作者：STUDIO SELDOM
URL　：http://www.greenwood.co.jp/~seldom/
実行ファイル：EXKID.EXE

解説

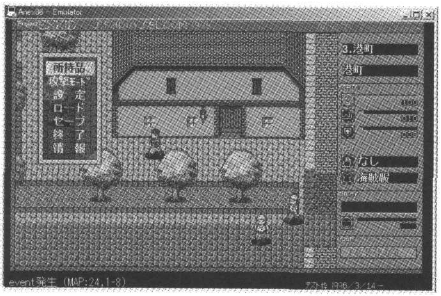
逃げ続ける男、生まれついての脱獄マニア、彼の名は「キッド」。本国に帰るため密航していた商船が海賊に襲われ、海賊島に閉じ込められたキッド君。しかし、彼の本能は、新たなチャレンジに嬉々として奮い立つのであった。

遊び方

●操作方法

カーソルキー、またはテンキー	主人公の移動
テンキーの＋	攻撃/通常モードの切り替え
Escキー	メニューの表示

▼コマンドの選択



●戦闘の方法

戦闘はメニューから「攻撃モード」を選択するか、テンキーの＋で、主人公を「ATTACK」モードに切り替えたあと、移動キーで体当たりします。

●会話の方法

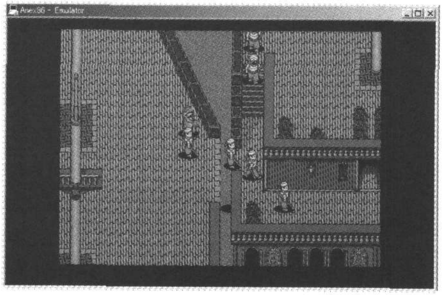
会話はメニューから「通常モード」を選択するか、テンキーの＋で、主人公を「NORMAL」モードに切り替えたあと、移動キーで体当たりします。

「攻撃」「会話」は、敵味方の区別がありません。「ATTACK」モードのときは、例え味方であろうと体当たりすれば攻撃します。逆に「NORMAL」モードのときは、返事が返ってくるとは限りませんが、敵でも話しかけることができます。

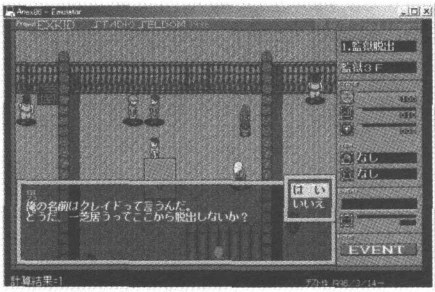
▼コイツがキッドだ！



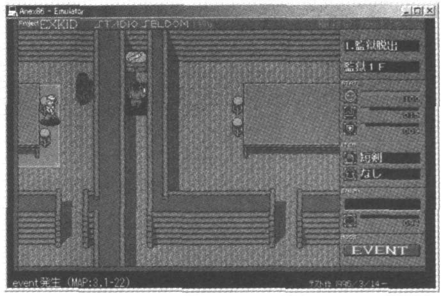
▼海賊に襲われる商船



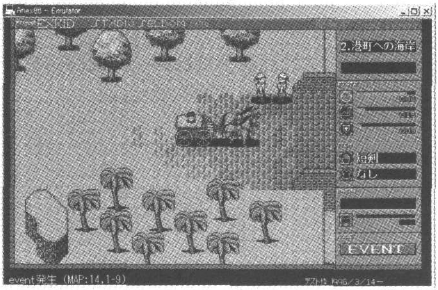
▼海賊に捕まったキッド



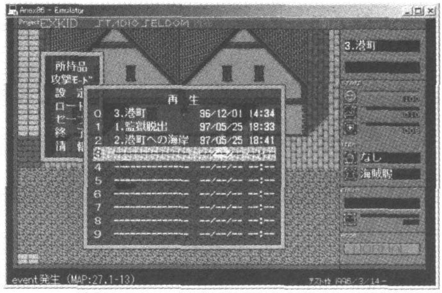
▼落とし穴に落ちる!!



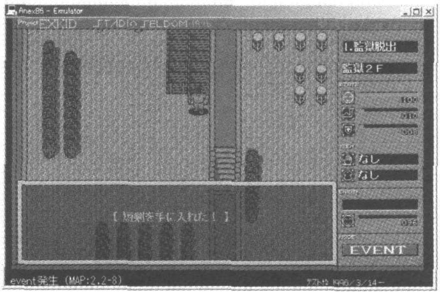
▼馬車の干草に隠れて…



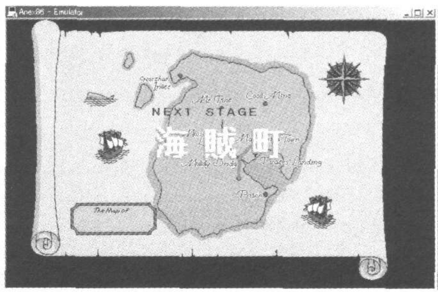
▼はじめからセーブファイルがある



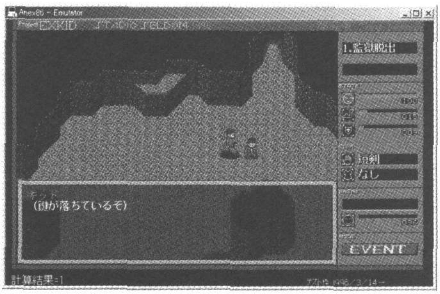
▼アイテムを発見



▼話が進むと舞台は、海賊の町へ



▼鍵を拾うこともある



補足

とても出来がよかったので、未完成ソフトながらつい収録してしまいました。ゲームシステム、ストーリー、グラフィック、いずれも完成度が高く、まさに未完成なのが惜しまれる作品。サークルSELDOMの皆さん、Windows版勝手に期待してます(笑)。

みんなも体験版のつもりで遊んでみて！

ロールプレイングゲーム

Agalta I

Dr.K's Home Page



製作者：Fenrir
URL　：http://plaza21.mbn.or.jp/~drk/
実行ファイル：AGA1.EXE

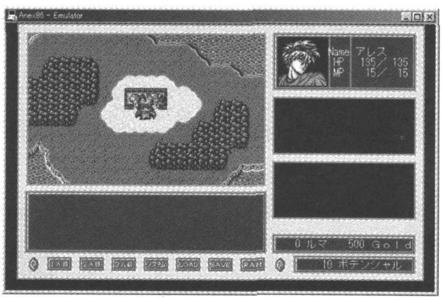
解説

なんと全3部作という本格派大作ロールプレイングゲーム！　プログラム、サウンド、ビジュアルとすべてに高い完成度で、市販ソフトに見劣りしません。

1→2→3と進むにつれ、技術的、内容的にも進化しており、同人ソフト最高峰を自負するのもうなずけるところです。皆さんも「Agalta」の世界を思う存分満喫してください。

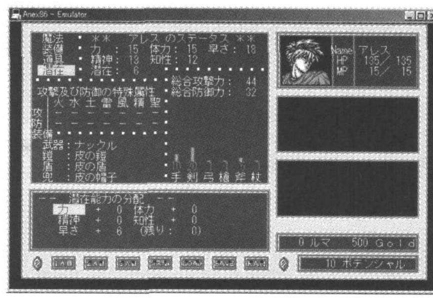
遊び方

●操作方法



移動	テンキーの4、6、8、2 障害物があると自動回避するので、かなり楽に移動できる。
実行	スペースキー、またはテンキーの5 その場所を調べる（アイテムを見付けたら手に入れる）。適切な場所であれば、そこでアイテムを使用する。 話しかける（相手の前方からのみ）。
キャンセル	Escキー、または/キー ゲームのポーズ（一時停止）機能。 このゲームは、タイムカウントで敵を出現させているので、操作を一時中断するときなどはポーズをかける。復帰はスペースキー。
ファンクションキーによるコマンドモード　F1～F3	誰の装備/潜在を変更するか、誰の魔法を使用するかを選択する。

●コマンドモード



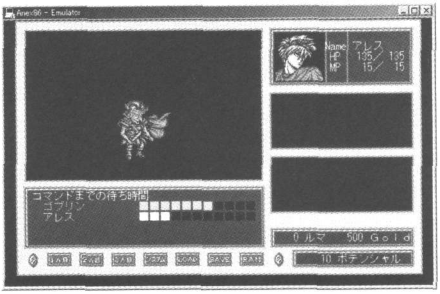
能力の振り分けもよく考えて慎重に行いましょう。

魔法	フィールド上で使用可能な魔法を唱える。「白色」で表示されている魔法が使用可能。MPが足りない魔法は「紫色」で表示。
装備	装備を変更する。キャラクターごとに得意な武器（熟練度の高さ）があるので、よく考えて変更しよう。
道具	使用するアイテムを選択する。名前が「白色」で表示されているものが使用可能。最大90個まで持つことができる。魔法の書を使うと魔法をおぼえる（複数回使用可能）。 イベントアイテムはアイテム覧には表示されない。
潜在	5つのステータスのうち、自分の上げたいものを上昇させる。 主人公は最初、5ポイント持っており、ゲーム中にもボーナスポイントとして入手。重要なコマンドなので、忘れずにチェックしよう。

●ステータス

力	攻撃力に関係する。
体力	HPの上昇度や体力回復の度合いに関係する。
精神	白魔法（主に回復系）に関係する。
知性	黒魔法（主に攻撃系）に関係する。
素早さ	戦闘時にコマンドのまわってくる早さに関係する。

●戦闘の方法



リアルタイムバトルですので、気合いを入れてください。メッセージボックス内のゲージがいっぱいになると、行動を選択できます。

戦う	1を押すと通常攻撃。
魔法	2を押すと魔法を唱える。
アイテム	3を押すとアイテムを使用する。
防御	4を押すと防御する。
逃げる	Escまたは/キーで、戦場から逃げ出す。逃げようとすることはいつでもできるが、中には逃げきれない敵もいる。

●攻撃について

火に弱い敵、雷に弱い敵などが存在し、敵の弱い属性で攻撃すると、より大きな効果があります。また、空を飛ぶ敵には弓が効果的で、剣などでは効果が期待できません。

●回復のタイミングに注意！

次の攻撃が、必ず順番どおり自分に回ってくるとは限りません。速度を変化させてくる敵も存在します。また、回復ばかりしているとHPの上昇度が落ちてしまいます。

●速度について

最も重要な能力です。エルメスドロップ、束縛の風などが効果的で、戦いを有利にできます。最低でも敵と互角の速度がないと辛い戦闘になります。

●戦闘の成果/報酬

通貨(GOLD)とポテンシャル(町のパブで能力向上アイテムと交換できる)の2種類が手に入ります。

●レベルアップ

このゲームにはレベルという概念がありません。その戦闘で消費したHPやMPに応じて、勝利したときに最大値が上昇します。常にぎりぎりの戦闘をすれば、短期間で大きく成長できます。

●戦闘での敗北

戦闘に負けると、死亡ではなく気絶状態（戦闘不能）となります。戦闘終了時、気絶した者は報酬がもらえません。全員が気絶すると全滅となります。

●アイテム

ポーション	1人のHPを回復する。
ハイポーション	1人のHPを回復する。
回復の粉	全員のHPを回復する。
大地の恵み	1人のMPを回復する。
エリクサー	1人の状態を完全回復する。
気付け薬	気絶した人を蘇らせる。
フェニックスの尾	気絶した人を蘇らせる。
毒消し草	毒を中和する。
山彦草	魔法封じ解除。
聖なるお守り	呪いから解き放つ。
女神の滴	すべてのステータス変化の回復。
エルメスドロップ	戦闘中で素早さを上昇させる。
束縛の風	戦闘中で敵の素早さを下げる。
時の歯車	戦闘中で敵の動きを止める。
光のカーテン	魔法シールドを張り魔法ダメージを減らす。
魔鏡防御壁	強力な魔法シールドを張り、魔法ダメージ激減。
聖魔石	秘められた魔力を引き出す。
興奮剤	力を増大させる。
ソーマの滴	全員の状態を完全回復する。
コテージ	全員の状態を完全回復する。
力のソーマ	力と体力を上昇させる。
魔力のソーマ	精神と知性を上昇させる。
素早さの水	素早さを上昇させる。

●魔法

ケアル	1人のHPを回復する。
ヒール	全員のHPを回復する。
レイズ	1人を気絶から回復させる。
プロテス	1人の防御力を上げる。
スロウ	敵の素早さを低下させる。
バリア	1人に魔法シールドを作り出す。
サイレス	敵の魔法を封じ込める。
スリープ	敵を眠らせる。
ポイゾナ	敵に毒でダメージを与える。
ファイア	敵に炎でダメージを与える。
ブリザド	敵に冷気でダメージを与える。
サンダー	敵に稲妻でダメージを与える。

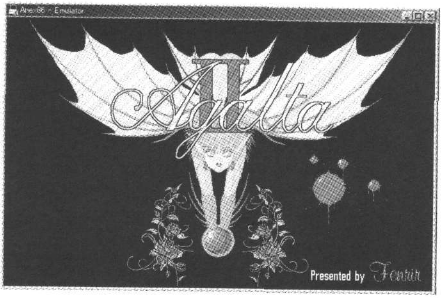
●その他の説明

宿屋	宿泊すると完全な状態に回復する。
武器屋/道具屋	魔法なども買える。 テンキーの8、2で商品を切り換える。
パブ	情報を仕入れたり、ポテンシャルとアイテムを交換する。
洞窟	地上より数段強力な魔物が棲んでいる。
宝箱	アイテムが入っている。壷などにも入っているときがあるが、ただの飾りの場合もある。
システム	F4キーを押すと、フィールドでの移動速度や、戦闘時の表示速度を変えられる。テンキーの8 2で変更する項目を選択、4 6で値を変更して決定する。自分に合った速度で楽しもう。
セーブ	フィールド上でF6キーを押すとセーブする。
ロード	フィールド上でF5キーを押すとロードする。
RAM	フィールド上でF7キーを押すと、町を出たときや洞窟に入ったときなどに自動セーブされたデータをロードする。 間違えてロードしたときや、戦闘で必要以上の損失をしたときは、これを使うとよい。全滅したときなどもRAMデータからやり直しとなる。通常、意識する必要はない。

ロールプレイングゲーム

Agalta II

Dr.K's Home Page



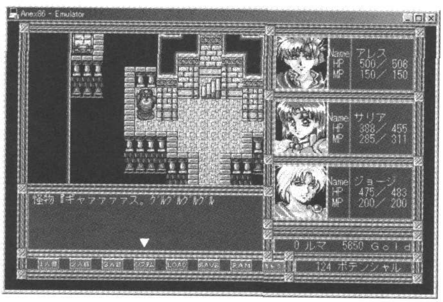
製作者：Fenrir
URL　：http://plaza21.mbn.or.jp/~drk/
実行ファイル：AGA2.EXE

解説

飛行船により、サファイアの兵士たちとレイリス大陸へとやって来たアレス、サリア、ジョージの3人。しかし、雷雨の中、飛行船は謎の暴走を起こし、墜落してしまう。何とかサファイア城の人々に救助してもらったが、早々に第一討伐隊の援護を頼まれるのであった。

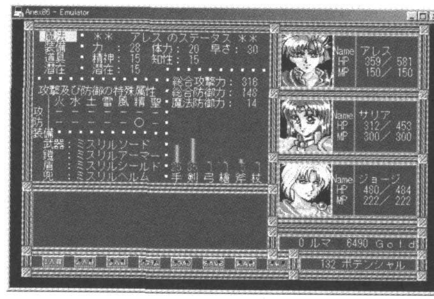
遊び方

●操作方法



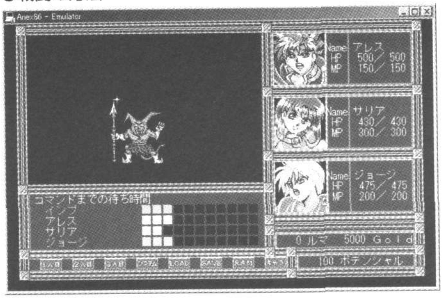
移動	テンキーの4、6、8、2 障害物があると自動回避するので、かなり楽に移動できる。
実行	スペースキー、またはテンキーの5 その場所を調べる（アイテムを見付けたら手に入れる）。適切な場所であれば、そこでアイテムを使用する。 話しかける（相手の前方からのみ）。
キャンセル	Escキー、または/キー ゲームのポーズ（一時停止）機能。 このゲームは、タイムカウントで敵を出現させているので、操作を一時中断するときなど、ポーズをかける。復帰はスペースキー。
メッセージの早送り	Shiftキー
ファンクションキーによるコマンドモード	F1～F3 誰の装備/潜在を変更するか、誰の魔法を使用するかを選択する。

●コマンドモード



魔法	フィールド上で使用可能な魔法を唱える。「白色」で表示されている魔法が使用可能。MPが足りない魔法は「紫色」で表示される。
装備	装備を変更する。キャラクターごとに得意な武器（熟練度の高さ）があるので、よく考えて変更しよう。
道具	使用するアイテムを選択する。名前が「白色」で表示されているものが使用可能。魔法の書を使うと魔法をおぼえる（複数回使用可能）。 イベントアイテムはアイテム覧には表示されない。
潜在	5つのステータスのうち、自分の上げたいものを上昇させる。 主人公は最初、5ポイント持っており、ゲーム中にもボーナスポイントとして入手する。重要なコマンドなので忘れずにチェックしよう。

●戦闘の方法



リアルタイムバトルですので、気合いを入れてください。メッセージボックス内のゲージがいっぱいになると、行動を選択できます。

戦う	1キーを押すと通常攻撃。
魔法	2キーを押すと魔法を唱える。
アイテム	3キーを押すとアイテムが使用できる。
防御	4キーを押すと防御する。
逃げる	Escキー、または/キーで、戦場から逃げ出す。逃げようとすることはいつでもできるが、中には逃げきれない敵もいる。

●攻撃について

火に弱い敵、雷に弱い敵などが存在し、敵の弱い属性で攻撃すると、より大きな効果があります。また、空を飛ぶ敵には弓が効果的で、剣などでは効果が期待できません。

●回復のタイミングに注意！

次の攻撃が、必ず順番どおり自分に回ってくるとは限りません。速度を変化させてくる敵も存在します。また、回復ばかりしているとHPの上昇度が落ちてしまいます。

●速度について

最も重要な能力です。エルメスドロップ・束縛の風などが効果的で、戦いを有利にできます。最低でも敵と互角の速度がないと辛い戦闘になります。

●戦闘の成果/報酬

通貨(GOLD)とポテンシャル(町のパブで能力向上アイテムと交換できる)の2種類が手に入ります。

●レベルアップ

このゲームにはレベルという概念がありません。その戦闘で消費したHPやMPに応じて、勝利したときに最大値が上昇します。常にぎりぎりの戦闘をすれば、短期間で大きく成長できます。

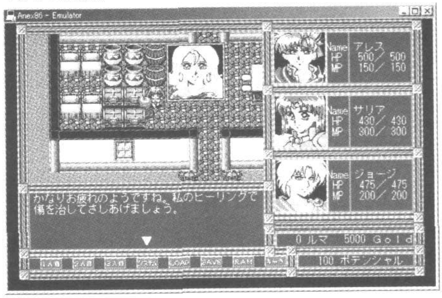
●戦闘での敗北

戦闘に負けると、死亡ではなく気絶状態(戦闘不能)となります。戦闘終了時、気絶した者は報酬がもらえません。全員が気絶すると全滅となります。

●呪い/毒/魔法封じ

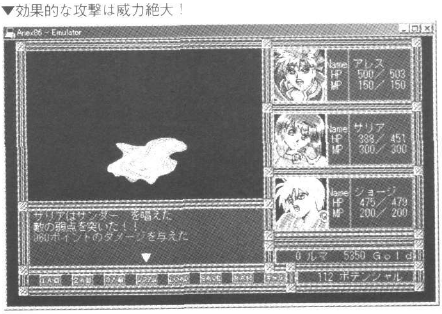
それぞれ、能力低下などの影響を受けます。戦闘の間だけ効果があるものと、宿屋や道具でしか復活できないものがあります。復活させるための道具は、各種1つは持っていた方がよいでしょう。

▼あせりは禁物



序盤から攻撃力の強い敵が登場します。無理をしないで討伐隊陣地に戻って回復させましょう。

▼効果的な攻撃は威力絶大！



敵に有効な魔法をかけるとかなりの攻撃力が期待できます。弱点を見付けたら活用しましょう。

補足

戦闘に慣れるまでは戦闘速度が速く感じると思いますので、F4キーで戦闘速度を遅めにしておいた方がよいでしょう。また、ゲームの序盤のうちは「潜在」の使い道は「早さ」の項目に重点をおいた方がよいでしょう。

ロールプレイングゲーム

Agalta 3

Dr.K's Home Page

R RPG



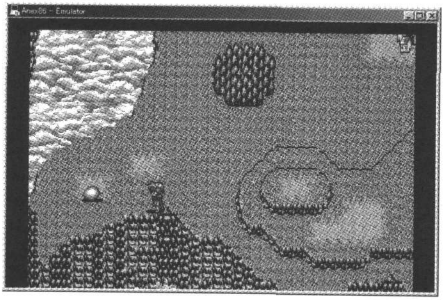
製作者：Fenrir
URL　：http://plaza21.mbn.or.jp/~drk/
実行ファイル：AGA3.EXE

解説

ジョージという大きな犠牲を出しながらも妖精界にたどり着いたアレスとサリア。しかし、心身ともに疲れ果てていたアレスたちは、邪妖精ザファムの罠にはまり、VXガスにより倒れてしまう。人間界と妖精界、そして、アレスたちの運命は…？

遊び方

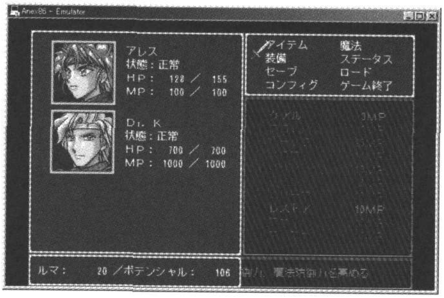
●操作方法



移動	テンキーの4、6、8、2 障害物があると自動回避するので、かなり楽に移動できる。
実行	Enterキー、スペースキー、テンキーの5、またはXキー その場所を調べる（アイテムを見付けると入手）。 適切な場所であれば、そこでアイテムを使用する。 話しかける（相手の前方からのみ）。
キャンセル	Escキー、Shiftキー、テンキーの0、またはZキー

●コマンドの説明

アイテム	使用するアイテムを選択する。名前が白色で表示されているものが使用可能。魔法の書を使うと魔法をおぼえる（複数回使用可能）。 イベントアイテムはアイテム覧には表示されない。 アイテムは最大99個まで持つことができる。
魔法	フィールド上で使用可能な魔法を唱える。白色で表示されている魔法が使用可能。MPが足りない魔法は赤色で表示される。



セーブ/ロード	全部で7個セーブできる。
ステータス	選択したキャラクターの全ステータスが見られる。

●コンフィグ

以下の設定が行えます。

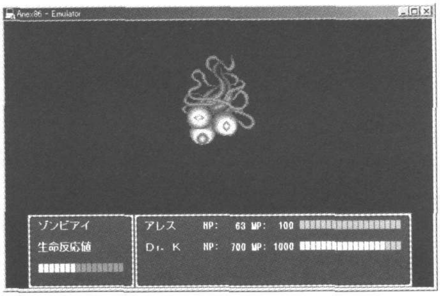
スクロール速度の変更	移動する速度を変更する。
戦闘速度の変更	戦闘が進行する速度を変更する。
マップ表示ラインの変更	400/200ラインを変更する。手持ちの機種が遅い場合は200ラインがおすすめ。

●装備

以下の設定が行えます。

装備品変更	手持ちの武器、防具から装備する武器と防具を選択する。
手持ち武器の変更	自分が使う武器をアイテム欄から出し入れする。手持ちは最大3個まで。
手持ち鎧の変更	自分が使う鎧をアイテム欄から出し入れする。手持ちは最大2個まで。
手持ち盾の変更	自分が使う盾をアイテム欄から出し入れする。手持ちは最大3個まで。

●戦闘の説明



メッセージボックス内のゲージがいっぱいになると、行動を選択できます。

戦う	通常攻撃をする。
魔法	魔法を唱える。
アイテム	アイテムを使用する。
防御	防御する。
逃げる	戦場から逃げ出す。

●攻撃について

火に弱い敵、雷に弱い敵などが存在し、敵の弱い属性で攻撃すると、より大きな効果があります。また、空を飛ぶ敵には弓が効果的で、剣などでは効果が期待できません。

●回復のタイミングに注意！

次の攻撃が必ず順番どおり、自分にまわってくるとは限りません。速度を変化させてくる敵も存在します。また、回復ばかりしているとHPの上昇度が落ちてしまいます。

●速度について

最も重要な能力です。エルメスドロップ、束縛の風などが効果的で戦いを有利にできます。最低でも敵と互角の速度がないと辛い戦闘になります。

●戦闘の成果/報酬

通貨(GOLD)とポテンシャル(町のパブで能力向上アイテムと交換できる)の2種類が手に入ります。

●レベルアップ

このゲームにはレベルという概念がありません。その戦闘で消費したHPやMPに応じて、勝利したときに最大値が上昇します。常にぎりぎりの戦闘をすれば、短期間で大きく成長できます。

●戦闘での敗北

戦闘に負けると、死亡ではなく気絶状態(戦闘不能)となります。戦闘終了時、気絶した者は報酬がもらえません。全員が気絶すると全滅となります。

●呪い/毒/魔法封じ

それぞれ、能力低下などの影響を受けます。戦闘の間だけ効果があるものと、宿屋や道具でしか復活できないものがあります。復活させるための道具は、各種1つは持っていた方がよいでしょう。

●アイテム/魔法

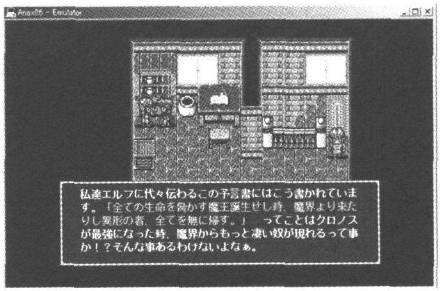
ゲーム中のアイテム欄でそれぞれの説明が表示されますので、そちらを参照してください。なお、戦闘中に特殊効果のある武器も存在します。

●鍛冶屋

鍛冶屋では、手持ちにしている武器防具の強化が行えます。強化コマンドは以下のとおり。

武器の攻撃値強化	武器の攻撃値を2上昇させる。
武器の属性強化	武器に魔法属性を付加する。
鎧の防御値強化	鎧の防御値を2上昇させる。
盾の属性強化	盾に魔法防御属性を付加する。

▼エルフの町



補足

「Agalta I」「Agalta II」と完成度を高めてきたソフトの集大成、「Agalta」3部作、堂々の完結編！

3からでも遊べるのですが、やはりIから通して遊んでほしいと思います。

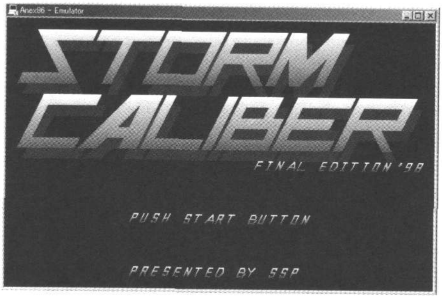
2-5 シューティングゲーム編

S
SHT

スクロールシューティングゲーム

STORM CALIBER FINAL EDITION '98

SRX



製作者：SRX
URL：http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-PaloAlto/8223/
実行ファイル：SCV3.EXE

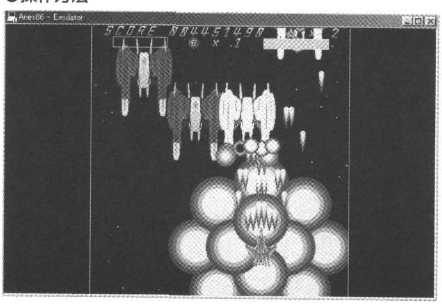
解説

「STORM CALIBER 外伝 - COUNTER ATTACK OF VERRIER -」は、縦スクロールシューティングゲームです。自機を「SUCCESSOR」「GRANDEVINA」「VANADEISE」の3種類から選び、全4ステージを突破してください。

自機のシールドエネルギーがないときに敵本体と激突したり、敵の攻撃を受けるとミスになります。

遊び方

●操作方法



自機の移動	テンキーの8、2、4、6
ショット	Xキー
ボンバー	Zキー
ポーズ/解除	Escキー
強制終了	Enterキー

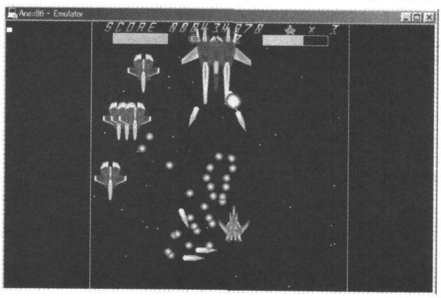
はじめて実行するときは、まず、コマンドラインで「rankinit」と入力してください。

ランキングデータが初期化されます。

●アイテムの説明

青	ショットがパワーアップする(全5段階)。
赤	ボンバーのストックが1つ増える(6つまで)。
緑	シールドを装備する(3発まで)。

●COUNTER WEAPON SYSTEM(C.W.S.)の説明



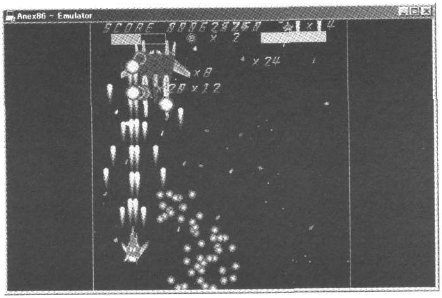
敵の弾を自機にかすらせると、緑色のホーミング弾が発射されます。このホーミング弾はショットよりも威力がかなり高く、敵を自動的に追尾、攻撃します。

C.W.S.のホーミング弾は、早く画面に出現した順に敵を追尾する他、機体によって異なった性質を持っています。また、C.W.S.を使う度に画面右上のゲージは減っていきますが、これは時間の経過と共に回復します。ただし、ゲージを使いきってしまった場合は、ゲージを全開まで溜め直さないと、再び使うことはできません。

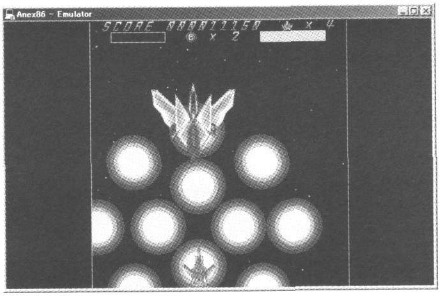
●コンボの説明

ショット、C.W.S.、ボンバーを敵に一定量当てるか敵を倒すと、画面左上のゲージが溜まり、HIT数が増えます(C.W.S.で倒すと2HIT)。ゲージが残っている間に上記の条件を満たすと、さらにHIT数が増え、高得点を得ることができます。ただし、ボンバーを使うと、ボンバーの持続時間が切れたと同時にゲージも切れてしまい、コンボも途切れてしまいます。

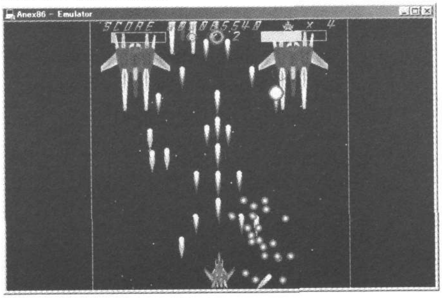
▼コンボで高得点を狙おう



▼ボンバーは強力だが、コンボが途切れる



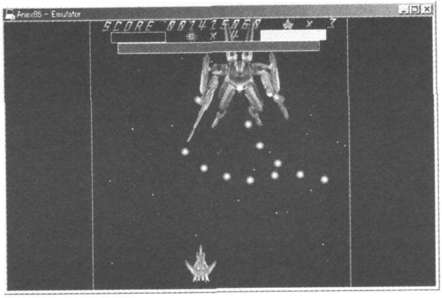
▼C.W.Sを積極的に使おう



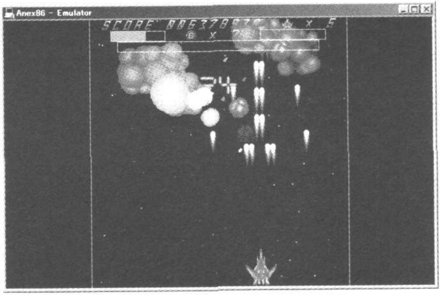
▼警告のあとにはボスが出現する緊張の瞬間！



▼ボスキャラは強いぞ！



▼ボス撃破！



▼ステージクリア



補足

とても強力な代わりに自機を危険にさらすC.W.S.ですが、この兵器だけでクリアすることも可能！　ゲージに注意しながら一度は挑戦してみましょう。

現在では、続編の「REVIVAL EDITION '99」がWindows版となって公開されており、進化を続けているシリーズです。

S
SHT

スクロールシューティングゲーム

MESSIR THE EXTREME DESTRUCTIVE DEVICE

SRX



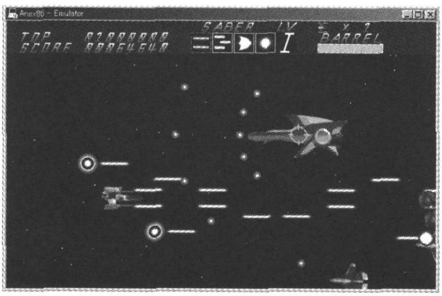
製作者：SRX
URL：http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-PaloAlto/8223/
実行ファイル：MSRV2.EXE

解説

「MESSIR THE EXTREME DESTRUCTIVE DEVICE」は、横スクロールシューティングゲームです。敵と激突したり、敵の攻撃を受けたりするとミスとなり、使っていた武器のレベルは1に戻ります。4種類の装備を駆使し、最終ステージクリアを目指してください。

遊び方

●操作方法

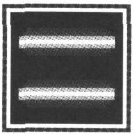


自機の移動	テンキーの8、2、4、6
ショット	Zキー
ボンバー	Xキー
EXバレル	Shiftキー
ポーズ/解除	Escキー
強制終了	Enterキー

はじめて実行するときは、まず、コマンドラインで「rankinit」と入力してください。
ランキングデータが初期化されます。

●武器の説明

①SABER(セイバー)



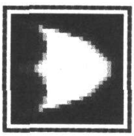
ショット	前方に弾を撃つ。威力が高い。 パワーアップすると1発1発の威力が上がる。
EXバレル	前方に高圧縮収束レーザーを撃つ。 耐久力の低い敵なら貫通する。威力は最強。

②LANCER(ランサー)



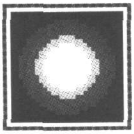
ショット	前後に弾を撃つ。弾速が速い。威力はふつう。 パワーアップすると後方弾の発射数が増える。
EXバレル	後方に稲妻状のレーザーを撃つ。 耐久力の低い敵なら貫通する。

③WAVE(ウエーブ)



ショット	前方放射状に波状の弾を撃つ。攻撃範囲は広いが威力は低い。 パワーアップすると発射数が増える。
EXバレル	前方に波状の追尾弾を放つ。 追尾性能は高いが威力は低め。

④FIRE(ファイア)



ショット	自機の進行方向と逆の方向へ炎を放つ。 射程距離は短く、近距離で当てた方が威力が高い。 パワーアップすると射程距離が長くなり、威力も上がる。
EXバレル	進行方向と逆の方向に火炎状の弾を放つ。 敵に当たると炸裂し、他の敵を巻き込む。

いずれもミスすると、そのときに使っていた武器のレベルは1に戻ります。また、コンティニューした場合にも、すべての武器のレベルは1に戻ります。

●EXバレルの説明

Shiftキーを押し続けることで、ショットの超強化形態「EXバレル」を使用することができます。EXバレルは、使っている武器によって異なり、ショット同様、それぞれに異なる特徴を持っています。EXバレルを使っていると、画面右上のゲージが減っていき、空になると使えなくなってしまいます。

ゲージは一定時間経過すると回復しますが、空になった場合は、ゲージが水色になるまで回復させないと使うことができません。また、ゲージはクローのアイテムを取ることで回復させることもできます。

●オーラ撃ち

敵の至近距離で、EXバレルを当てると、敵に2倍のダメージを与えることができます。

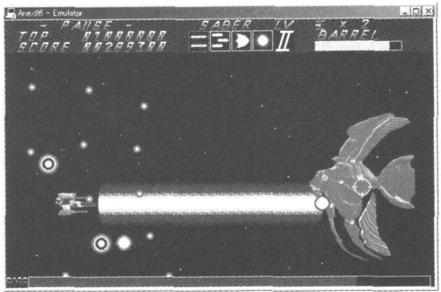
●アイテムの説明

S	SABERがパワーアップする(最高レベル3)。
L	LANCERがパワーアップする(最高レベル3)。
W	WAVEがパワーアップする(最高レベル3)。
F	FIREがパワーアップする(最高レベル3)。
CROW	小型支援ユニット「CROW」が装備される。 CROWには次のような効果がある。 自機の周囲を回転し、敵の弾を防ぐ(防げない弾もある)。自機の攻撃力が上がる(ショット、EXバレル両方)。また、このアイテム取得時には、以下のような効果がある。 CROWを装備しているときに取るとEXバレルゲージが長くなる。EXバレルゲージが満タンでないときに取ると、EXバレルゲージが回復する。
SHIELD	自機を敵の攻撃から防ぐ防護用シールドが装備される(3発まで)。
1UP	残機数が1機増えます。本ゲームにはスコアによる1UPはない。このアイテムを取ったときのみ1UPする。

●クイックショットボーナス

緑色の照準がついている敵は、速攻で倒すと、得点に倍率がかかります(最大16倍)。

▼EXバレルをケチるな!



EXバレルは、ショットより格段に威力が高いので、硬い敵をより速く倒すことができます。オーラ撃ちすればさらに速くなります。

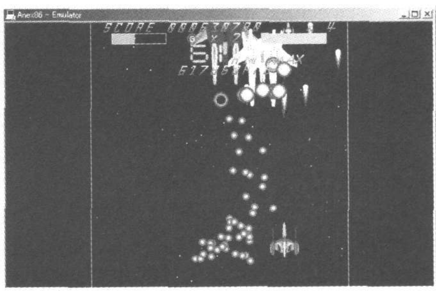
補足

SRXさんの作品は、さらにもう1本、弾避けとコンボがアツい「STORM CALIVER 外伝 - COUNTER ATTACK OF VERRIER -」も本書添付のCD-ROMに収録しています。

シューティング馬鹿(誉め言葉)の作った、シューティング馬鹿(二度目)向けソフトを堪能あれ。

実行ファイル	SCGD.EXE

▼STORM CALIVER外伝

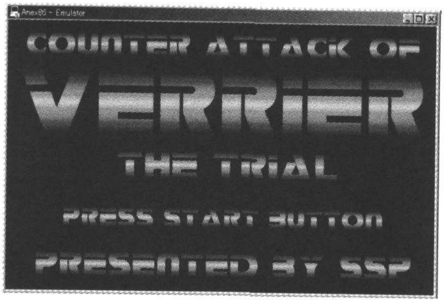


スクロールシューティングゲーム

COUNTER ATTACK OF VERRIER THE TRIAL

SRX

S STG



製作者：SRX
URL：http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-PaloAlto/8223/
実行ファイル：TRL.EXE

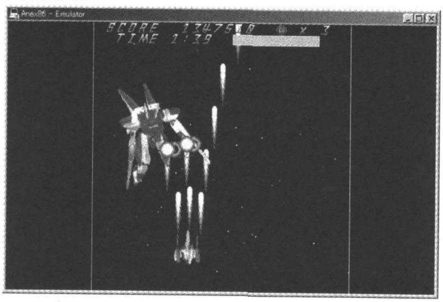
解説

「COUNTER ATTACK OF VERRIER THE TRIAL」は、タイムトライアル制の縦スクロールシューティングゲームです。

自機を6種類から選び、3分以内にどれだけ得点が稼げるかを競うゲームです。敵と激突したり、敵の攻撃を受けたりするとライフが1つ減り、ライフが0のときにダメージを受けるか、制限時間がなくなるとゲームオーバーになります。制限時間以内にボスを倒せば、ゲームクリアです。

遊び方

●操作方法



自機の移動	テンキーの8、2、4、6
ショット	Xキー
パワードウェポン	Xキー
ポーズ/解除	Escキー
強制終了	Enterキー

はじめて実行するときは、まず、コマンドラインで「rankinit」と入力してください。

ランキングデータが初期化されます。

●アイテムの説明

赤	ショットがパワーアップする（全5段階）。
青	ライフが1つ増える。
勲章	ボーナス得点が加算される。

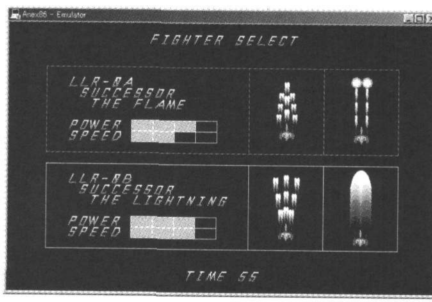
●P.W.(パワードウェポン)の説明

Zキーを押すことで、P.W.を使用できます。

P.W.はショットより格段に威力が高いのですが、使用する度に画面右上の緑色のゲージが減少していきます。ゲージは、時間経過や、敵にショットを撃ち込むことによって回復していきますが、空になると一定量まで溜め直さないと再び使うことができません。

●自機の紹介

▼LLR-0



①LLR-0A「SUCCESSOR THE FLAME」

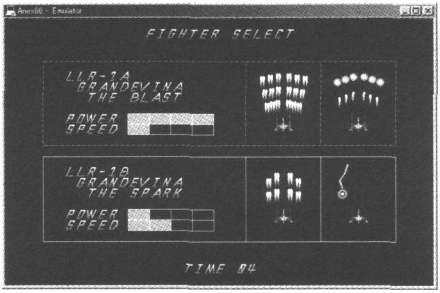
ショット	弱拡散型。攻撃範囲と威力のバランスが良く、あらゆる状況に対応できる。
P.W.	速射ロケット弾。速射性が高く、敵に着弾すると炸裂し、他の敵を巻き込む。
機体特性	ショット、P.W.、機動性など、あらゆる面でバランスが取れており、使いやすい機体となっている。

②LLR-0B「GRANDEVINA THE BLAST」

ショット	拡散型。1発1発の威力は低く、速射性も最低だが、同時発射数が多く、広範囲を攻撃することができる。また、フルパワー時の至近距離での破壊力は6機中最高。
P.W.	追尾ロケット弾。敵を追尾し、着弾すると炸裂し、他の敵を巻き込む。 エネルギー消費量は高いが，同時発射数が多く、1発1発の威力も高い。

機体特性	機動性、速射性、共に低いが、攻撃範囲の広さと火力の高さがそれらを補って余りある。

▼LLR-1



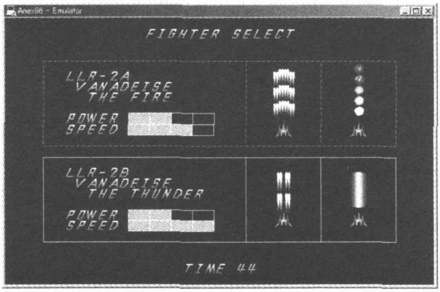
③LLR-1A「VANADEISE THE FIRE」

ショット	前方直進型。前方垂直方向にしか撃てないが、横幅が広く、威力も高い。
P.W	フレイムランチャー。射程距離が短く、横幅も狭いが、横移動によって、炎を左右に振り回すことができる。また、至近距離で当てた方が威力は高い。
機体特性	LLR-Aタイプの中では、最も機動性が高い。フレイムランチャーの振り回しには慣れが必要だが、使いこなせば、より攻撃範囲を広めることができる。

④LLR-1B「SUCCESSOR THE LIGHTNING」

ショット	弱拡散速射型。攻撃範囲は少々狭いが、速射性、威力に優れている。
P.W.	ライトニングソード。1発で全エネルギーを消費し、横幅も狭いが、垂直方向に対して強力。さらに至近距離で発射すると、瞬間的に大ダメージを与えることができる。
機体特性	何といってもライトニングソードが最大の魅力。機動性の高さを活かして敵に接近し、ライトニングソードを撃ち込めば、あらゆる敵に有効である。ただし、エネルギー消費量も非常に高いので多用は禁物。

▼LLR-2



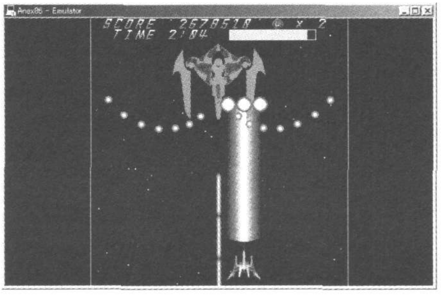
⑤LLR-2A「GRANDEVINA THE SPARK」

ショット	拡散速射型。「THE BLAST」なみの攻撃範囲を有し、速射性も高いが、威力はあまり高くない。
P.W.	リバースプラズマファンネル。画面中央から見て自機と正反対の位置に出現し、前方へ稲妻状のレーザーを発射する。至近距離で当てた方が威力は高い。ファンネルは、自機とまったく逆方向に移動するので、使いこなすには相当な慣れが必要。
機体特性	ショットはあまり強い方とはいえず、P.W.も非常に使いづらいが、使いこなせば、この上なく強力な武器となる。強靭な忍耐力を要求するので、上級者向けの機体といえる。

⑥LLR-2B「VANADEISE THE THUNDER」

ショット	一点集中速射型。真正面にしか撃てず、横幅も狭いが、速射性が極めて高い。
P.W	レーザーキャノン。攻撃範囲はショットと同等だが、攻撃力は高い。至近距離で当てると、より威力は高い。
機体特性	ショット、P.W.、共に攻撃範囲は狭いが、機動性は6機中最高。この機動性と強力なP.W.を活かせば、勝機は十分見い出せる。

▼ボス戦



補足

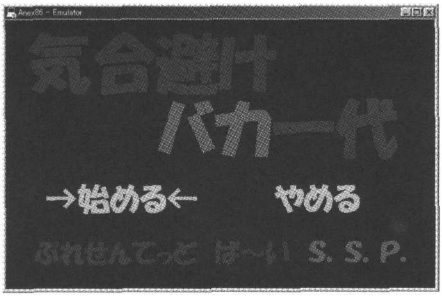
シューティングゲームは、集中力こそがコツだ！

3分間のトライアルというのは、集中して本気で遊べるちょうどよい時間かもしれません。さらに6種類もの機体を選べるので、慣れてきたら機体を変えたりして、何度もチャレンジできる面白さがあります。

弾よけシューティングゲーム

気合避けバカ一代

SRX



製作者：SRX
URL：http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-PaloAlto/8223/
実行ファイル：KYB1.EXE

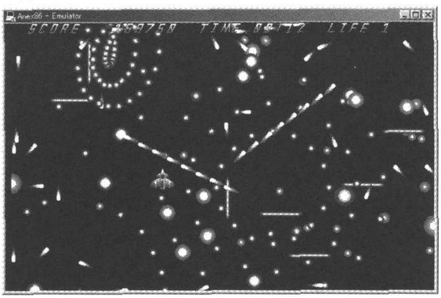
解説

このゲームはシューティングゲームにおける「弾よけ」の楽しさのみに特化したゲームです。プレイヤーは一切攻撃できません。しかし、どこからともなく容赦のない攻撃が、画面を埋め尽くさんばかりに襲いかかってきます。あなたは、どれくらいの時間生き延びることができるでしょうか？

遊び方

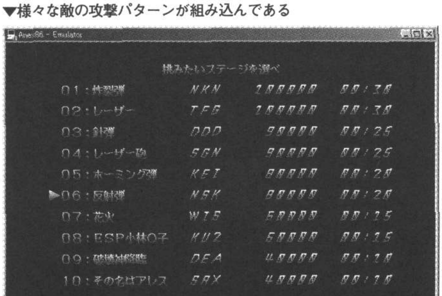
敵の攻撃から、できるだけ長時間逃げ続けてください。気合の続く限り攻撃を避け続けましょう。自機に弾をかすらせて得点を稼ぐ、「かすりボーナス」によるスコアアタックもなかなか熱いものがあります。

●操作方法

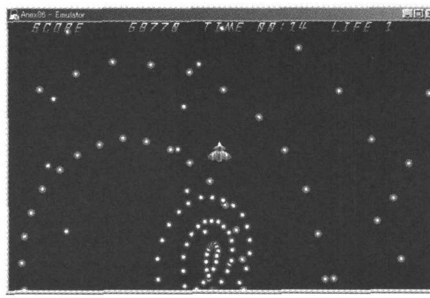


自機の移動	テンキーの8、2、4、6
ポーズ(一時停止)	Escキー
強制終了	Enterキー

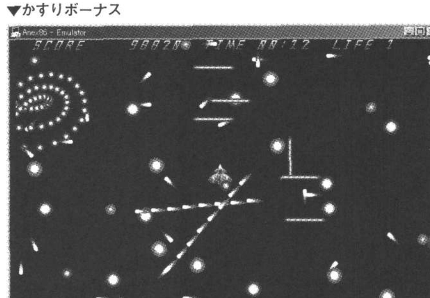
▼様々な敵の攻撃パターンが組み込んである



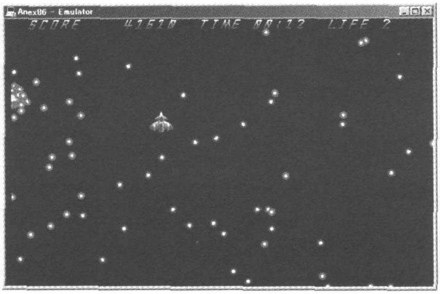
▼たまや〜！　なパターン



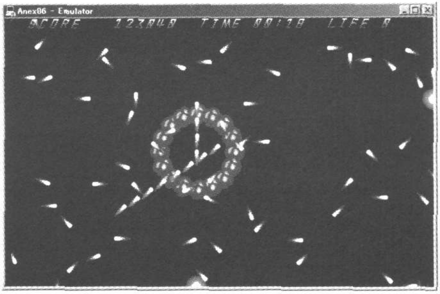
▼かすりボーナス



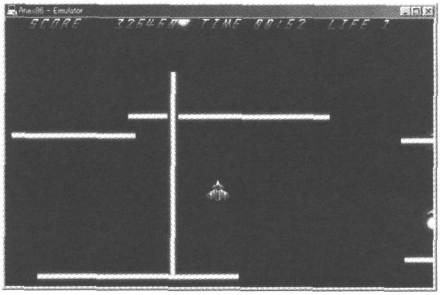
▼この辺はまだ楽勝



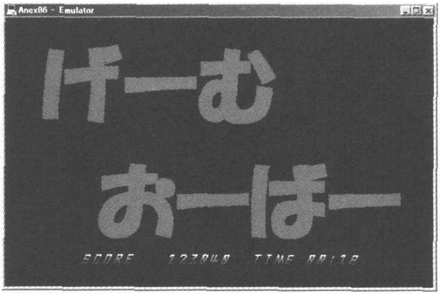
▼やられてしまった



▼四方からレーザーが！



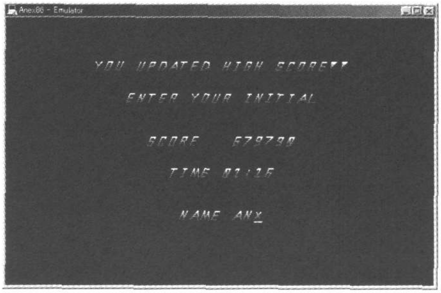
▼げーむおーばー



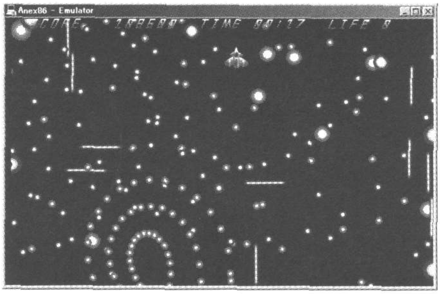
▼迫るホーミング弾



▼ネームエントリー



▼何分生きのこれるか？



長くがんばるほど、かするほど高得点になります。

補足

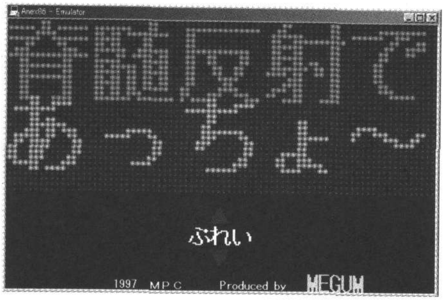
このソフトで練習を積んで、脳みそに「弾よけ回路」ができたような気がしたら、実戦に赴こう。

もはや、進化の極限に達してるアーケードのシューティングゲームにチャレンジだ。避けて！避けて！避けまくるベシ！　でも、弾も撃つのも忘れずにネ。

弾よけシューティングゲーム

脊髄反射であっちょ〜

Half and Half



製作者：MEGUM
URL　：http://www.ct.sakura.ne.jp/~megum/
実行ファイル：SEKI.EXE

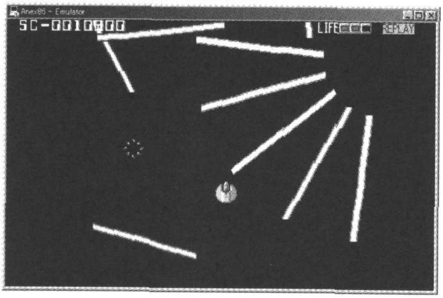
解説

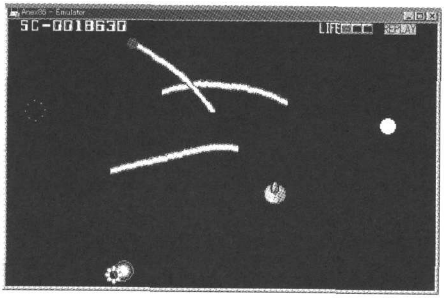
見た目はシューティングゲームなのですが、自分はいっさい弾を撃てません。ひたすら敵の攻撃を避けまくる反射神経養成ゲームです。リプレイモードも付いているので、反省、復習を繰り返し、最強の弾よけシューターを目指しましょう。

遊び方

このゲームは、敵の攻撃からできるだけ長時間逃げるゲームです。難易度ごとに10種類の攻撃パターンが用意されているので、やりごたえは十分です。

▼様々な敵の攻撃パターンが組み込んである





●操作方法

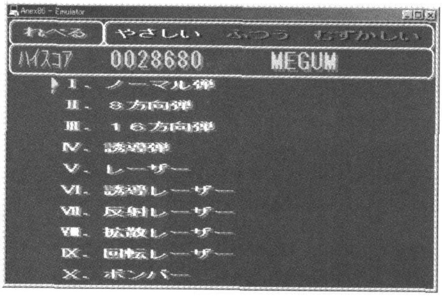
自機の移動	カーソルキー、またはテンキーの8、2、4、6 ジョイパッドにも対応。
ネームエントリー/いんちきもーど	トリガーA、Shiftキー、Enterキー
キャンセル	トリガーB、Escキー

●タイトル画面のメニュー説明

ぷれい	ふつうに遊ぶ。
りぷれい	直前に遊んだ、またはロードしたプレイデータが見られる。
もういっちょ	前回と同じ面、同じ自機スピードで遊ぶ。
ろーど	記録したプレイデータをロードする。
いんちきもーど	トリガーAでスローモーションが使える。
いぐじっと	終了。

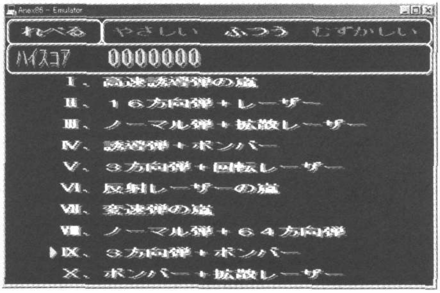
タイトル画面で、左右どちらかを押しながら決定すると、スコア非表示モードになります。スコアが邪魔だったり、スコアが気になってしまう人におすすめです。

▼やさしい

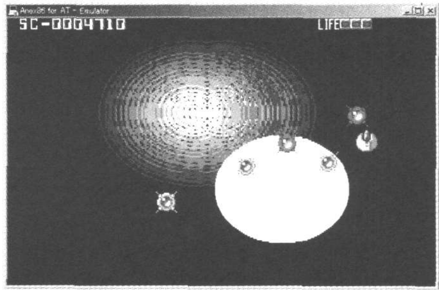


難易度は3段階で、たくさんの攻撃パターンが用意されている。ちなみにこれは、ほんの初級。

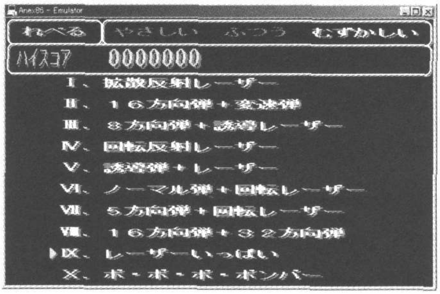
▼ふつう



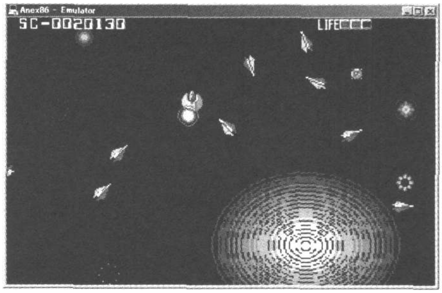
▼ボンバー弾の嵐



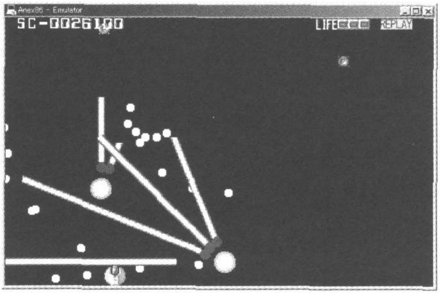
▼むずかしい



▼誘導弾十ボンバー



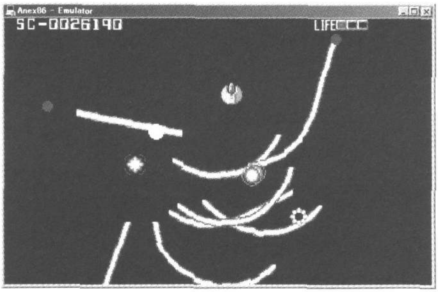
▼リプレイ



▼ゲームオーバー



▼レーザーいっぱい



補足

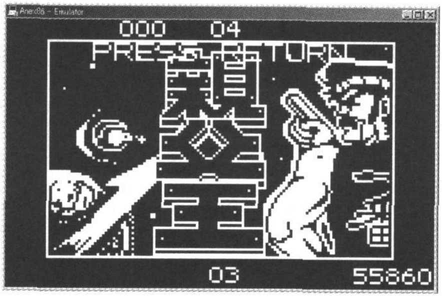
このソフトで練習を積んで、脳みそに「弾よけ回路」ができたような気がしたら…、ん？　ごめんなさい。コメントの手抜きはやめます。

作者は違うようなんですが、どちらも同じコンセプトで作られています。しかし、タイトルまで甲乙付けがたいセンスですね(笑)。

スクロールシューティングゲーム

親父王

ABS SYSTEMS



製作者：ABS Systems
URL　：http://www.jcss.net/~abs/
実行ファイル：OYAJIO.EXE

解説

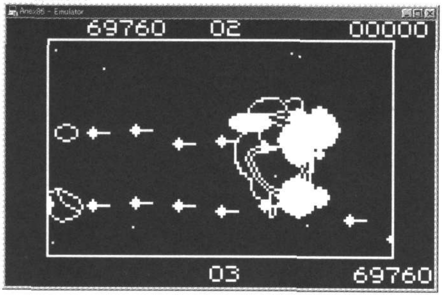
あなたは、自機「オパビー号」を操作して、迫り来る侵略者「OYAJI」を撃破していってください。並み居る敵を蹴散らし、惑星「オヤジサターン」中心部にあるOYAJI本拠地を壊滅させろ！

遊び方

●操作方法

自機の移動	テンキーの8、2、4、6、またはカーソルキー
ショット発射	オパビー号と"おとも"からは、自動的にフルオートの攻撃がなされる。
対親父用ハイパワースマートゴールデンウルトラボンバー	Enterキー、スペースキー、移動キーのすべてを同時に押すと発射。
ポーズ	F1キーで一時停止する。
強制終了	Escキーで終了する。

●画面構成



画面上部「スコア/残機/ボスHP」、画面下部「残りBOMB/ハイスコア」です。

自機にシールドがある場合は、1回だけ敵の攻撃をこらえます。シールドがあっても、当たり判定は自機の機体部分のみです。

流れ星、衛星、地面などの背景演出には、まったく当たり判定はありません。安心して動いてください。ただし、大岩、隔壁などの自機の攻撃をさえぎる障害物には、当たり判定があります。注意してください。

●コンティニュー

ゲームオーバー時、Enterキーまたはスペースキーを押すと、少し前から再スタートとなります。5〜6秒ほどで、タイトルデモに戻ってしまいますので、コンティニューする場合は早めに決めてください。タイトルデモに戻ると、必ずエリア1からのスタートになってしまいます。

●パワーアップアイテムの説明

アイテム	効果	説明
標準	ノーマルショット	特に取り柄なし。
L	グラデレーザー	レベルの低い敵は貫通します。
V	ジャックスバルカン	最強の攻撃力を誇ります。
H	フォースホーミング	ザコを自動的に捕捉、攻撃します。
B	ボーナスポイント	シールド回復&10000〜70000pts.

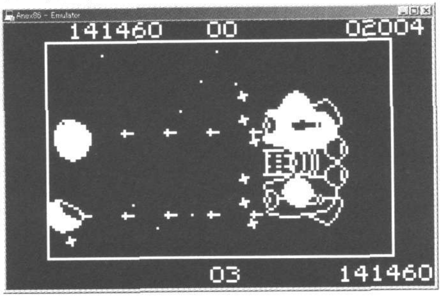
※Bアイテムは、シールド健在のときは出ません。

●オプション"おとも"の説明

自機をトレースして動き、いっしょに弾も撃ちます。

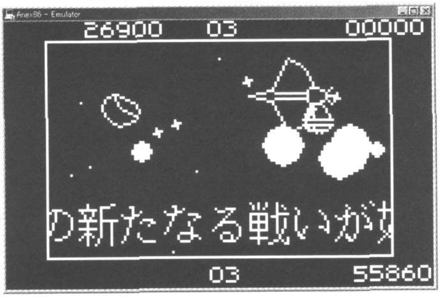
敵のローレベルの攻撃を防ぐ（ちいさい弾を消す）こともできます。

▼ノーダメージ

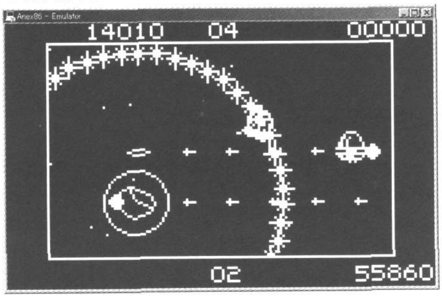


敵に弾が当たったとき、爆雲でなく火花が散っている場合、ダメージを与えていません。注意してください。

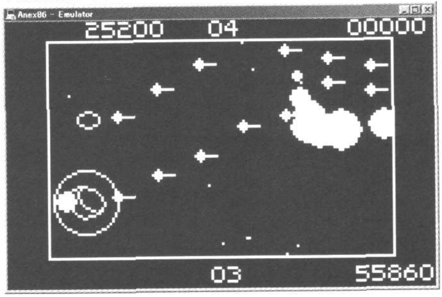
▼オープニングデモ



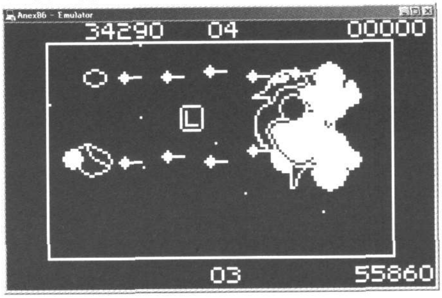
▼対親父用ウェポン！



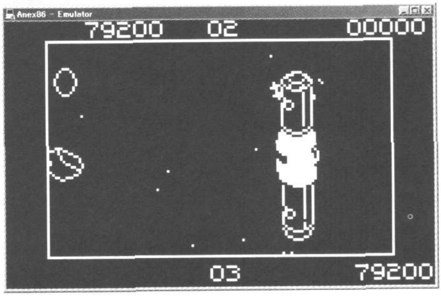
▼最終兵器ジャックスバルカン



▼アイテムを取りのがすな！



▼強敵登場



補足

PC-9801でありながら、あえてローレゾテキストグラフィックを使うという、非常に味わい深いシューティングゲームです。

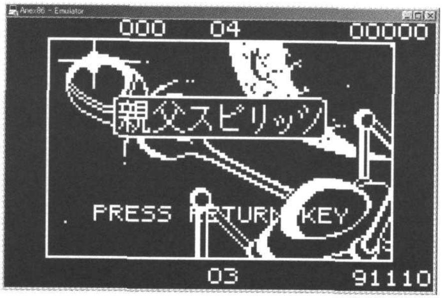
おそらく、ふつうにシューティングを作るよりもメンド臭いはずだが、高度なプログラム技術と通ごのみなネタがとてもアンマッチしていて、素晴らしい。

ところで、ネタはふざけてるけど、ゲームは甘くないぞ。

スクロールシューティングゲーム

親父スピリッツ

ABS SYSTEMS



製作者：ABS Systems
URL ：http://www.jcss.net/~abs/
実行ファイル：OYAJISP.EXE

解説

衛星上に浮遊待機する敵要塞セントポール12世内に進入し、エネルギー中枢システムの核であるアダムン円盤を撃墜せよ。宇宙の命運は君の指先にかかっている！

同時収録の「親父王」の続編のシューティングゲームです。

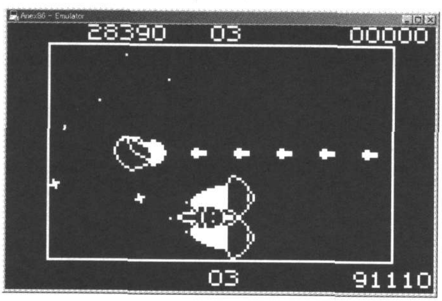
遊び方

あなたは、自機"オパビー号"を操作して、全4ステージを進みます。次々に迫り来る侵略者OYAJIを撃破していってください。

●操作方法

自機の移動	テンキーの8、2、4、6、またはカーソルキー
ショット発射	オパビー号と"おとも"からは、自動的にフルオート攻撃になる。
対親父用ハイパワースマートゴールデンウルトラボンバー	**Enter**キー、スペースキー、移動キーのすべてを同時に押すと発射。
ポーズ	**F1**キーで一時停止する。
強制終了	**Esc**キーで終了する。

●画面構成



画面上部「スコア/残機/ボスHP」、画面下部「残りBOMB/ハイスコア」です。

自機にシールドがある場合は、1回だけ敵の攻撃をこらえます。シールドがあっても、当たり判定は自機の機体部分のみです。

流れ星、衛星、地面などの背景演出には、まったく当たり判定はありません。安心して動いてください。ただし、大岩、隔壁などの自機の攻撃をさえぎる障害物には、当たり判定があります。注意してください。

●コンティニュー

ゲームオーバー時、**Enter**キーまたはスペースキーを押すと、少し前から再スタートとなります。

●パワーアップアイテムの説明

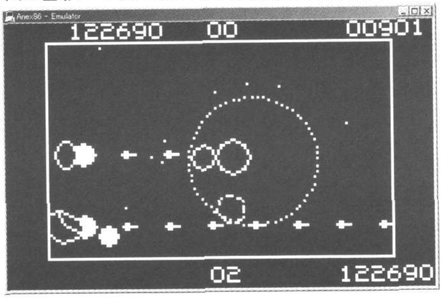
アイテム	効果	説明
標準	ノーマルショット	特に取り柄なし。
L	グラデレーザー	レベルの低い敵は貫通する。
V	ジャックスバルカン	最強の攻撃力を誇る。
H	フォースホーミング	ザコを自動的に捕捉、攻撃する。
B	ボーナスポイント	シールド回復 & 10000～70000pts.

Bアイテムは、シールド健在のときは出ません。

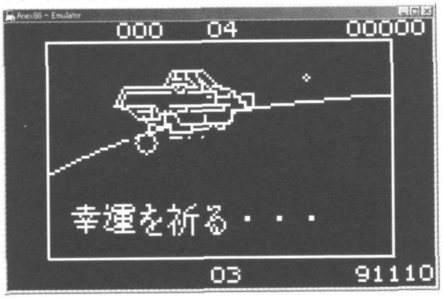
●オプション"おとも"の説明

自機をトレースして動き、いっしょに弾も撃ちます。敵のローレベルの攻撃を防ぐ(ちいさい弾を消す)こともできます。

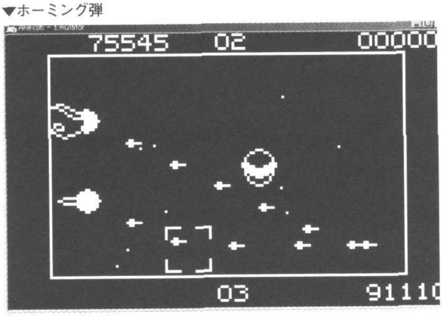
▼ボス登場！　さすがにカタいが、気合と根性で乗り切ろう！



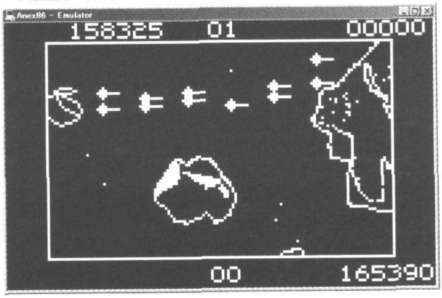
▼オープニングデモ



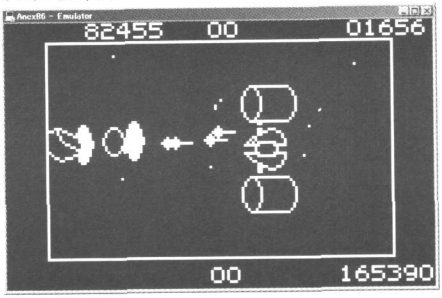
▼ホーミング弾



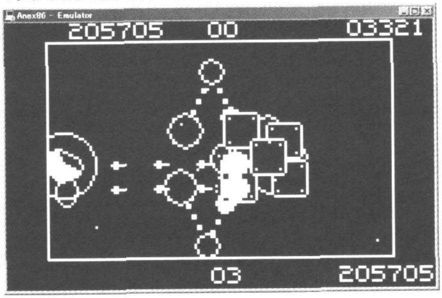
▼小惑星隊へ突入



▼エリア2の中ボス



▼多彩な攻撃を繰り出すエリア2のボス



▼ゲームオーバー



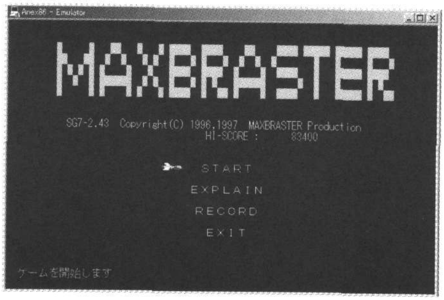
補足

ライターの間で好評の「親父」シリーズの続編だ。ストーリーの異なる新バージョンと見てもいい。この際だから、飽きるまで続けてもらいたい。

スクロールシューティングゲーム

SG7 - MAXBRASTER -

INASOFT



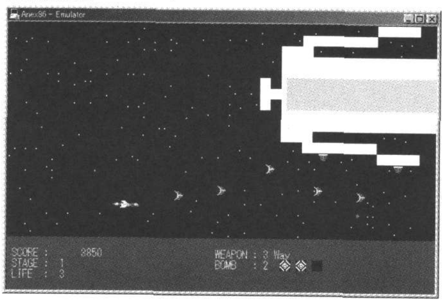
製作者：INASOFT
URL　：http://home9.highway.ne.jp/ty4/inasoft/
実行ファイル：SG7.EXE

解説

宇宙ステーション「ネヴィ」が、突然の暴走を起こした。宇宙研究の最高実力者ワルサダ・イスキー博士の反乱である。ネヴィからの脱出に成功した他の研究員達は、最新輸送機マックスブラスターを改造し、対ネヴィ用決戦宇宙兵器MAXBRASTERを造り上げた。君はMAXBRASTERを駆り、博士の野望を阻止すべく立ち向かうのだ!

遊び方

●操作方法



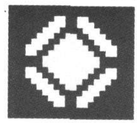
自機の移動	テンキーの8、2、4、6、またはカーソルキー
ショット	SHIFTキー、Enterキー、Xキー、またはスペースキー
ボム	Zキー、または[無変換]キー
一時停止	Escキー
強制終了	一時停止中にQキーを押すと強制終了します。

●パワーアップの方法

まず、自機は通常2連射のショットが撃てますが、これだけでは弱いので、アイテムを取ってパワーアップしていきます。

「青い砂時計みたいな敵」がアイテムを持っています。この敵を撃破するとアイテムが出てきて、アイテムの色に応じて自機がパワーアップします。

●アイテムの説明



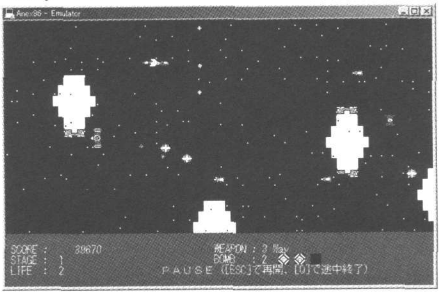
アイテムはショットを当てると色が変化します。

色	効果
黄	得点になる。
青	自機のスピードがアップする(3段階)。
白	自機のスピードがダウンする。
緑	右上、前、右下、と「3Wayショット」が打てる。
赤	通常弾と共に2発の「ホーミングショット」が加わる。
B	"B"と描かれており、ボムで画面上の敵と弾を消し去る。
紫	連射性のある「バルカン」になる。
水	貫通する「レーザー」が撃てる。
丸い青	敵の攻撃を3発まで防ぐ「バリア」になる。
紫と緑	自機の上下に付き、通常弾を発射する。
敵	とってもカターイ敵。

アイテムは、あまりショットを当てすぎると「敵」に変化してしまいます。

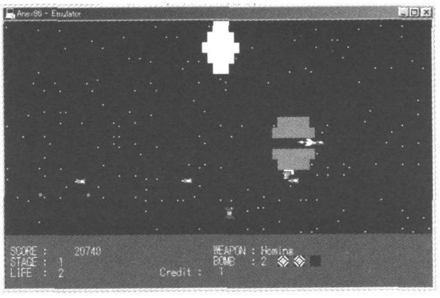
この敵は、ものすご～く固いので、当てすぎないように注意しましょう。

▼3Wayショット



これは3Wayですが、ホーミング弾がオススメ。

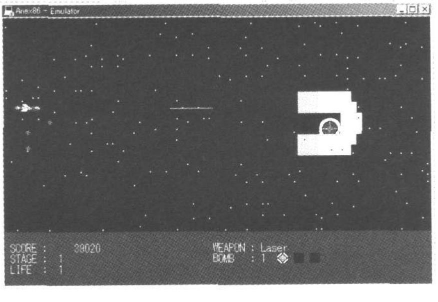
●コンティニューポイントを通過！



このゲームでコンティニューをするには、各ステージに1つずつある「コンティニューポイント」を通り、コンティニュークレジットを増やさなくてはなりません。

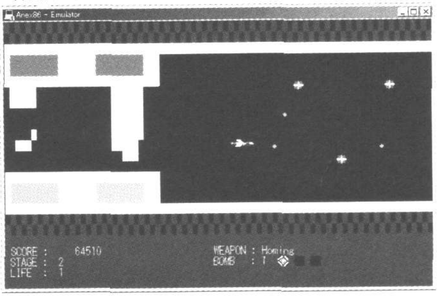
初期状態ではクレジット数は0ですので、増やさないとコンティニューできません。きわどい場所にあるので、ゲットするのは至難の技ですが、頑張って探してみてください。

▼ボスとの対決！



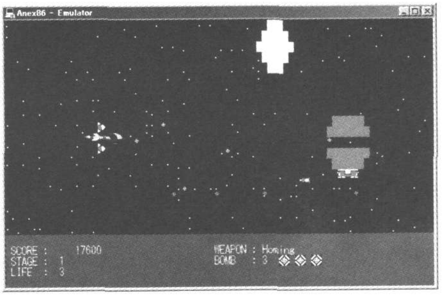
ステージのラストに待ちうけるボスキャラ！
コアを狙い撃ちして、やっつけろ！

▼障害物を利用

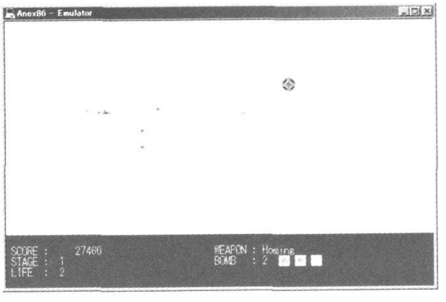


敵は背景を通り抜けることができないので、破壊できる障害物をわざと残して、後ろから出現する敵をおさえるのも手だ。

▼ほぼ最終装備



▼ボムは強力！



補足

パワーアップなしでもそれなりに戦えますが、序盤のうちに装備を整えましょう。アイテムを変色させる余裕がない場合は、ヘタに撃たないで得点をゲットしましょう。

ガンシューティングゲーム

鋼鉄銃娘



製作者：Studio玄米茶
URL　：http://www.imix.or.jp/mtb/
実行ファイル：GUNYAN.EXE

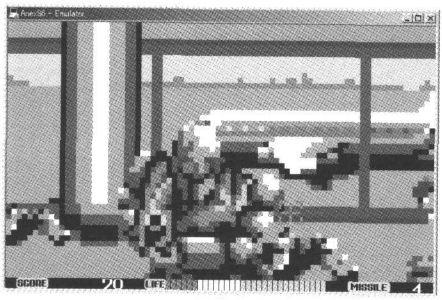
解説

20XX年、ネオ東京。テロリスト集団「Gunners」のたび重なる破壊活動により、治安は乱れ、市民の安全は脅かされていた。

事体を重く見た当局は、対テロリスト特殊警察を派遣。コードネーム「鋼鉄銃娘(Steel Gunにゃん)」。重火器を扱わせたら、彼女の右に出るものはいない…。

遊び方

●操作方法

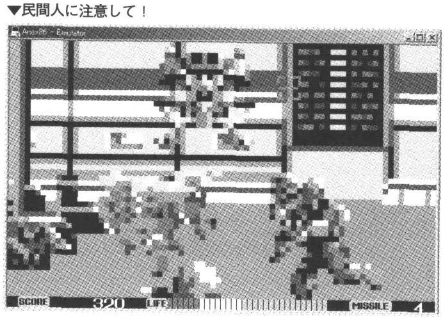


着弾点の移動	マウスカーソル。
拳銃射撃	左クリック。拳銃は押しっぱなしで連射可能。弾数制限はない。
多弾頭ミサイル弾	右クリック。多弾頭ミサイル弾は画面全体の物にダメージを与えるが、弾数に制限がある。各ステージで4発ずつ与えられ、残弾は次のステージにストックされる。

ときどき現れる赤い人は、銃撃戦に巻き込まれた一般人です。

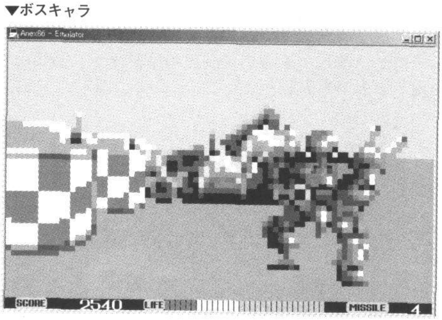
無事に逃がすと	LIFE＋1
撃ってしまうと	ダメージ＋1

▼民間人に注意して！



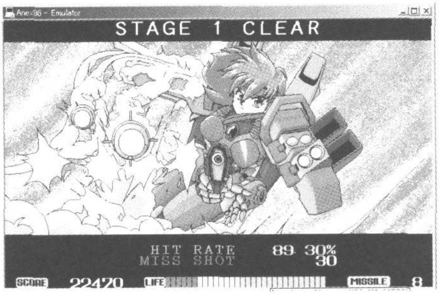
民間人(赤い人)に当てないようにしつつ、悪党を殲滅せよ！

▼ボスキャラ



敵のミサイルなどは撃ち落せます。ボスは手強いが、多弾頭ミサイルを上手く活用して倒しましょう！

▼命中率について



植木などの無関係のものを撃つと一般人から苦情が寄せられます。さらに命中率によって、CLEAR BONUSやLIFEの回復が変わりますので、なるべく無駄弾を使わない方が高得点が狙えます。

▼ALL STAGE CLEAR



ステージクリアすると、美麗グラフィックと共に銃娘がしゃべります。目指せ全ステージクリア！

▼エンディング



エンディングでは、スタッフロールとエピローグCGが流れます。

▼エンディング



君はこの画面を見られるかな？

補足

エンディング写真は、ライターがこのゲームをいたく気に入って、珍しくやり込んだ自慢の結果だそうです。……それで原稿も遅かったのかよ…。

Column：マウスが使いにくいのですが

マウスを使うようなPC-9801用ソフトでは、ウインドウモードの状態でマウスカーソルがWindowsのものと、PC-9801のものの２つが表示されます。

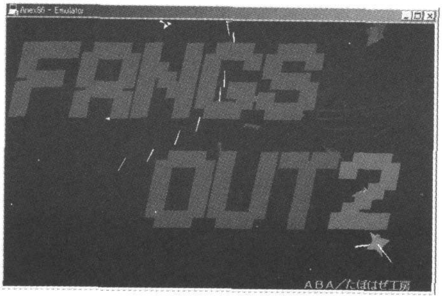
Mouse Capture モードを使うと１つにすることができます。

- [Alt]+[Back]を押してみてください。
- 関連： [Config]-[Mouse]

3Dシューティングゲーム

Fangs Out2

ABA Games



製作者：たぽはぜ工房
URL　：http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/
実行ファイル：FO2.EXE

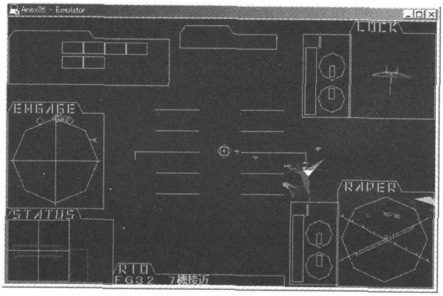
解説

Fangs Out2は、ミッションクリア型の3Dシューティングゲームです。与えられたミッションを順々にクリアしてゆき、最終ミッションの敵母艦破壊を目標とします。

遊び方

●画面構成

ヘッドアップディスプレイ(HUD)の表示について説明します。



●画面内の各種ウィンドウ

STATUS	画面左下にあるのがSTATUSウィンドウです。自機の姿勢、シールド残量、対艦兵器の有無が表示されます。シールドは1～2本のゲージで表示され、これがなくなると自機は破壊されます。対艦兵器を装備している場合は、ウィンドウの右上にAFWと表示されます。対艦兵器を発射すると消えるが、一定時間後に発射可能になると、再び表示されます。
RADER	画面右下にあるのがRADERウィンドウです。周辺宙域の敵機、味方機、および自機を狙っているホーミング兵器が表示されます。敵機は赤、味方機は青、ホーミングミサイルは小さな明滅二重ボックス、ホーミングレーザーは大きな明滅二重ボックスで表示されます。また、対象物が自機よりも高い位置にいる場合は大きなボックスで、低い位置にいる場合は小さなボックスで表示されます。 レーダーの上方向が自機の進行方向に当たります。敵機がいる場合は、自機に最も近い敵機に関する情報がRADERウィンドウの左に表示されます。また、自機を狙っているホーミング兵器がある場合、さらにその左に、その兵器に関する情報が表示されます。 RADERは3段階に、その探索範囲を変化させることができ、最も接近している敵機、またはホーミング兵器までの距離に合わせて自動的に変化します。
LOCK	画面右上にあるのがLOCKウィンドウです。このウィンドウは、自機が敵をロックしているときだけ開き、ロック対象をワイヤーフレームで表示します。また、ロックしている敵に関する情報をLOCKウィンドウの左に表示します。敵および、敵兵器情報：RADERウィンドウ、およびLOCKウィンドウの横に表示されるウィンドウに出ます。ウィンドウの外周にある棒の長さが、敵までの距離、上の方向指示機がXZ平面方向での自機と対象物との進行方向の差分、下の方向指示機がXY平面方向での差分を表しています。
TIME	画面中央上にあるのがTIMEウィンドウです。作戦が実行可能な残り時間が表示されます。時間が0になった時点で作戦は強制的に終了します。
ENGAGE	画面中央左にあるのがENGAGEウィンドウです。敵機が接近するとウィンドウが開き、敵の接近してくる方向、および、その機種を表示します。レーダーと同様、上方向が自機の進行方向です。
SECTION	画面左上にあるのがSECTIONウィンドウです。現在、どの味方機が生存しているかを表示します。生存している機は四角で、破壊された機は斜線で表示されます。
RIO	画面中央下にあるのがRIOウィンドウです。戦況に関する様々なメッセージが表示されます。
水平ライン/ピッチライン	画面中央に、水平方向、および自機がどれだけ傾いているかを示すラインが表示されます。
ロックマーカー	敵機をロックすると、その敵機に菱形のロックマーカーが付きます。 この状態で右クリックすることで、ホーミング兵器をその敵に向かって発射することができます。

●近接敵機に関する情報

自機に最も接近している敵に関して、もし、その敵が画面内にいるなら四角のマーカーで、画面外ならその方向を矢印で表示します。敵を見失った場合など、矢印が画面中央上に来るように調整することで、敵機を追跡できます。

このマーカーはロックマーカーと直接関係しません。最も接近している敵を常にマークするので、ロック対象となる敵機と、マーク対象となる敵が一致しないことはよく起こります。

●操作方法

右旋回	マウスを右方向へ移動する。
左旋回	マウスを左方向へ移動する。
機首を上げる	マウスを下に移動する。
機首を下げる	マウスを上に移動する。

最も速く旋回するには機を90度傾け、機首を上げることです。つまり、HUD上の水平線が縦になるまでマウスを左か右に動かし、縦になったらマウスを手前に引けば、最も速く旋回することができます。

敵機を追いかける場合には、その敵機を画面の中心の少し上に捉えておくようにするとよいでしょう。この場所に敵を捉えている限り、自機はその敵に向かって飛行しています。

●通常攻撃：左クリック

レーザー兵器を発射します。レーザー兵器は、左ボタンを押し続ける間、フルオートで発射されます。このレーザーは射程が短かいので、敵機が至近距離にいないと命中しません。また、誘導性能がないため、敵機の進む先を狙うようにしないと、敵機の通ったあとを撃ち続けることになります。

●誘導兵器：右クリック

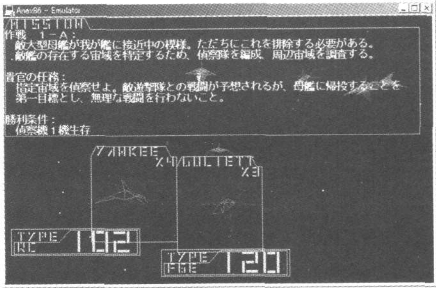
誘導性能のあるホーミングミサイル、レーザー兵器を発射します。右クリックのホーミング兵器は、狙う敵をロックしてから発射する必要があります。

敵機をロックするには、兵器の射程範囲まで近づいてから、その敵を画面中央に捉えてください。敵をロックすると、画面右上に「LOCK」と表示されます。ロック可能な敵が複数いる場合は、画面中央に最も近い敵にロックします。敵をロックしたら右ボタンを押してください。右ボタンを押すと画面上で緑色の四角が敵に向かって収束していきます。この間、敵を画面中央部に捕らえ続けなければなりません。中央部から外れてしまうと兵器は発射されません。

また、自機が対艦兵機を装備している（左下のSTATUSウィンドウにAFWの表示がある）場合、敵艦をロックしてから右クリックすることで、対艦兵機を発射することができます。この場合、敵を画面中央部に捉える必要のある時間が通常より長くなりますので、注意してください。

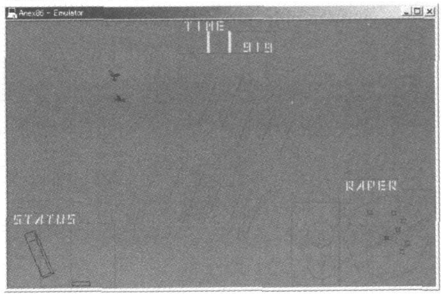
弾数は両方とも無制限です。なお、味方機に攻撃が当たることはありません。

▼ミッションが下る

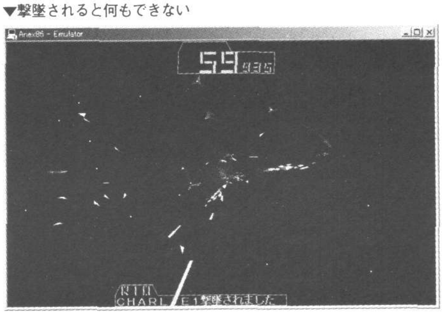


敵機の撃破ばかりが任務ではない。

▼敵の攻撃が命中した



▼撃墜されると何もできない



補足

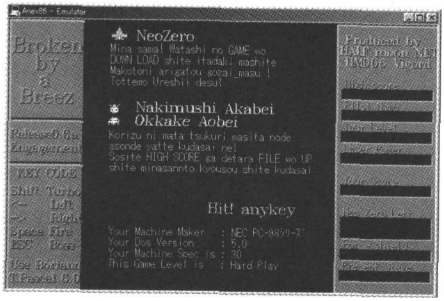
序盤は自分がやられてしまっても、仲間任せであっさりクリアしてしまうので、何だかわからないうちに終わってしまいがちです。納得いく操作ができるまでは、やり直した方がよいでしょう。

また、マウスでの操作は思いの外、敏感なので、マウスは少しずつ動かして操作しましょう。

S
SHT

スクロールシューティングゲーム

Broken by a Breez



製作者：IsBlue soft
URL　：http://www.fureai.or.jp/˜ihara/
実行ファイル：BBB8A.EXE

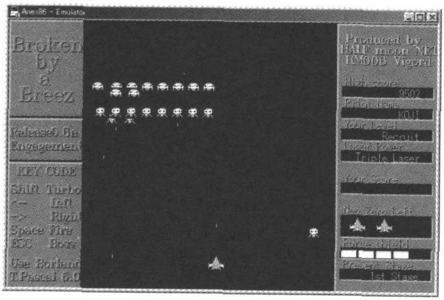
解説

「Broken by a Breez」は懐かしげな画面のシューティングゲームです。ゲームを開始すると「始めたい面数」「ネオゼロの残機」「プロローグを読む」などの設定ができます。

はじめてプレイするときはプロローグを読んで、このゲームの世界観を理解してからにしましょう。ネオゼロの残機数をデフォルトの3機に、そして1面から挑戦してみてください。

遊び方

●操作方法



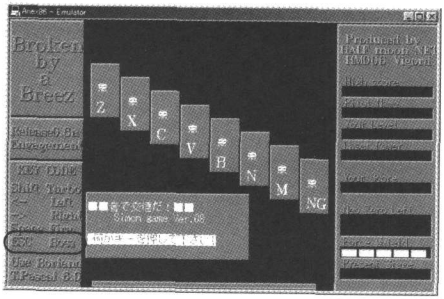
移動	カーソルキーで左右のみに移動する。
加速	Shiftキーで移動を加速する。
攻撃	スペースキーで画面上に3発まで発射できる。
ポーズ	Escキーで一時停止できる。

●画面説明

High Score	いままでの最高スコア。
Pilot Name	いままでの最高スコアを出した人の名前。
Your Level	貴方のレベル(階級)。
Laser Power	最初は triple-Laser、5面を過ぎるとパワーアップする。
Your Point	貴方のスコア。ハイスコアを目指そう。
Left	ネオゼロの残機数。
Force Sield	フォースシールド(バリア)。5つある。
Stage	ステージナンバー。

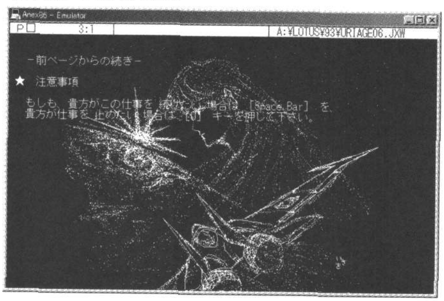
ゲームが速すぎると感じたら、Anex86の機能でスピードを調整してみよう。

▼おまけゲーム



「サイモン」をモチーフにしたおまけゲームもけっこう楽しい。

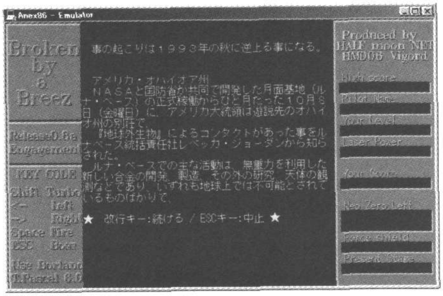
▼上司にバレないようにネ



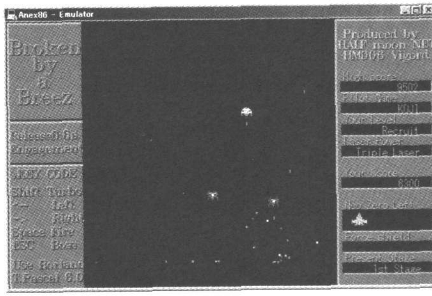
ゲーム中の画面に「ESC Boss」とあるのは「上司（BOSS）が来たぞモード」という意味。

ボスと戦う！という意味ではないので注意（笑）。

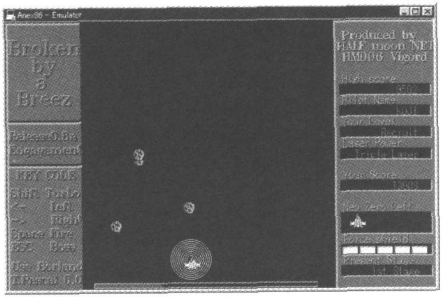
▼プロローグ



▼やられてしまった！

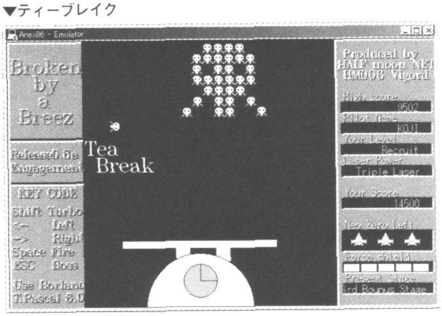


▼彗星を避けろ！



ステージ間には、ボーナスステージ、彗星空間、暗やみ空間などの様々なステージが！

▼ティーブレイク



ちょっとひと休み。
ステージによっては、こんなブレイクタイムも。

補足

まだゲームセンターが「インベーダーハウス」とか呼ばれていた頃の、タイ○ーの古き良きアーケードを思い出させてくれる、懐かしげな、味わいのあるシューティングゲームです。シンプルで、かえって面白さを感じやすいかもしれません。

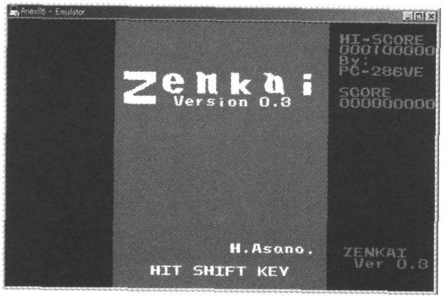
おじさんは懐かしみ、若人はカルチャーショックを受けてみよう。

Column：ゲームが速すぎます！

まれにAnex86の動作が速すぎてゲームにならない場合があります。
そんなときは、[Config]-[System] Speed max の設定値を調整してください。

スクロールシューティングゲーム

ZENKAI



製作者：浅野博史
URL　：なし
実行ファイル：ZENKAI.EXE

解説

「ZENKAI」は正統派の縦スクロールタイプのシューティングゲームです。戦闘機を駆り、ひたすら敵を撃破しましょう。

遊び方

タイトル画面でShiftキーを押すと、ゲームが始まります。何も押さないでいると、ランキングとタイトルが交互に表示されます。

●操作方法

自機の移動	テンキーの8、2、4、6
通常弾	Shiftキー
特殊弾	Zキー
ゲーム終了	Escキー

ジョイスティックでは、トリガー1がShiftキーに、トリガー2がZキーに対応します。

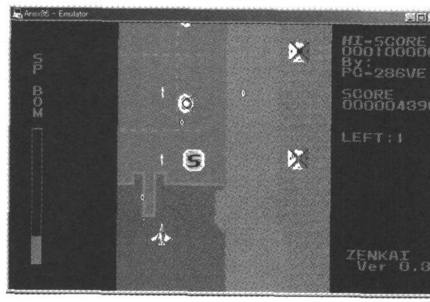
●特殊弾の説明



通常の弾より破壊力と影響範囲が大きいですが、弾数制限があります。

画面左のグラフに残りが表示されます。

●パワーアップキャラクタの説明



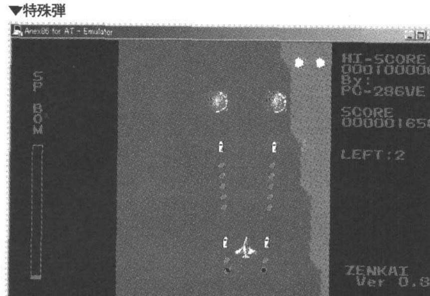
赤い敵編隊をすべて破壊すると現れます。

パワーアップキャラクタを回収すると、自機はパワーアップします。

・キャラクタ　パワーアップ効果

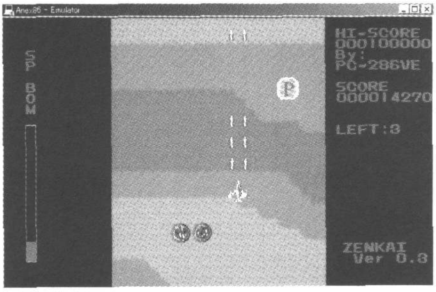
S	スピードアップ
P	機体(通常弾)のパワーアップ
B	特殊弾の補給
1UP	残機がひとつ増えます。

▼特殊弾

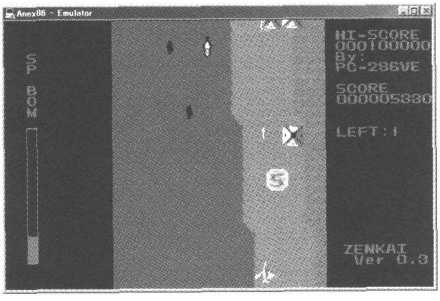


特殊弾を惜しまず使いましょう。

▼パワーアップ



▼スピードアップ



パワーアップアイテムで自機を強化！

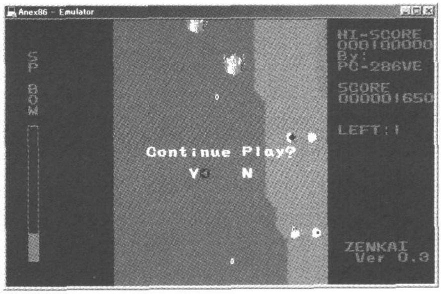
パワーアップアイテムは画面上方を漂うので、回収時にやられないように注意しよう。

▼ライバル登場



カタくて、攻撃パターンの多い敵も現れます。パワーアップ、スピードアップされていない状態では勝てないぞ！

▼再度トライ



補足

画面を見ると、往年のPC-88初期の名作「ALPHOS」をちょっと思い出す、正統派の縦スクロールシューティングゲームだ。難易度もそれほど厳しくないので、おそらく誰でも楽しめるでしょう。

Windowsでは、Shiftキーを連打すると、キーサポート機能が立ち上がる場合があるので、切っておくとよいでしょう。

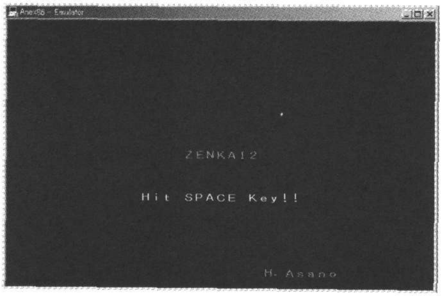
Column：画面の表示を滑らかにしたい

[Config]-[Video] Update stratedy の設定を変更してみてください。おすすめは[Sync]です。数字は小さい方が滑らかですが、パワーを消費します。

S
SHT

全方向スクロールシューティングゲーム

ZENKAI2



製作者：浅野博史
URL　：なし
実行ファイル：ZENKAI2.EXE

解説

本作「ZENKAI2」は、前作の「ZENKAI」とは違った全方向スクロールタイプのアクションシューティングゲームとなっています。

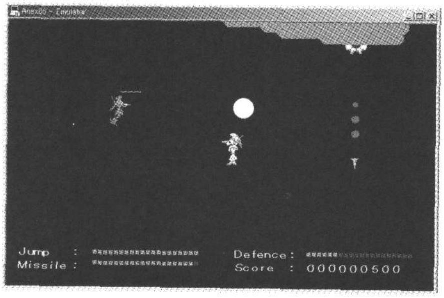
多方向ミサイルとビーム兵器を駆使して、敵ロボットや敵砲台の激しい攻撃をくぐり抜け、ボスキャラを倒し、ステージクリアを目指します。

さあ、気分は、モビルスーツ乗りだぜ！

遊び方

自機ロボットを操作して敵機を破壊します。各ステージには、必ず倒さなければならないボスが存在し、そのキャラクターを倒すとステージクリアとなります。ステータス画面のDefenceがなくなると、自機は破壊され、ゲームオーバーとなります。

●操作方法



左右の移動	テンキーの4、6
上昇(Jump)	テンキーの8、またはShiftキー
しゃがみ	テンキーの2
向きを変える	テンキーの5

重力があるため、自機はJumpメーターがなくなると上昇できなくなります。Jumpメーターは、上昇を止めれば自動的に回復しますが、上昇し続けるには、ちょっとしたコツが要ります。いろいろ試してみてください。

斜め上へミサイル攻撃	Qキー
斜め下へミサイル攻撃	Aキー
ホーミングミサイル	Sキー
ビームの発射	Dキー

●パワーアップアイテム

アイテムを取るとパワーアップできます。アイテムは敵を倒すと出現します。

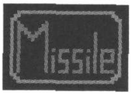
▼ビームの破壊力強化



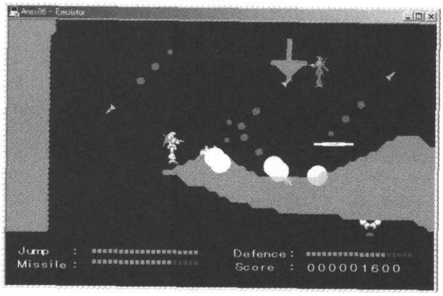
▼Defenceの補充



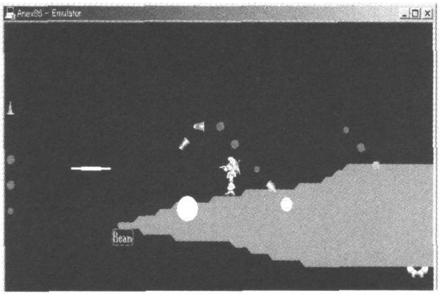
▼ミサイルの補充



▼飛び交う火線！　激しい攻防戦！

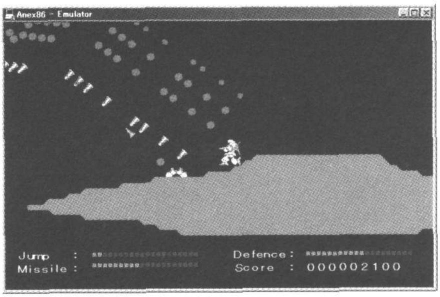


▼ホーミングミサイル

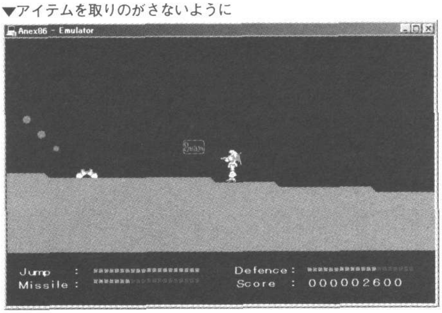


ビーム兵器と全方位ミサイルで敵を殲滅！

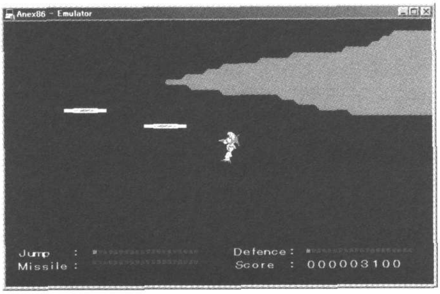
▼ミサイル一斉発射



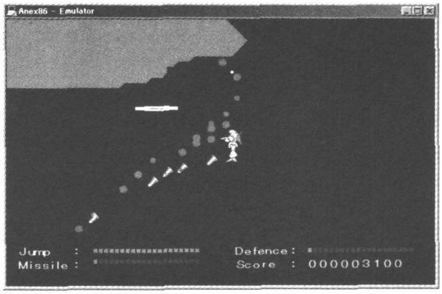
▼アイテムを取りのがさないように



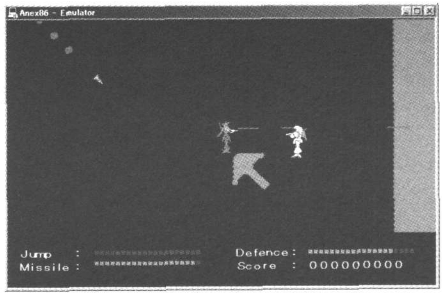
▼パワーアップしたビーム



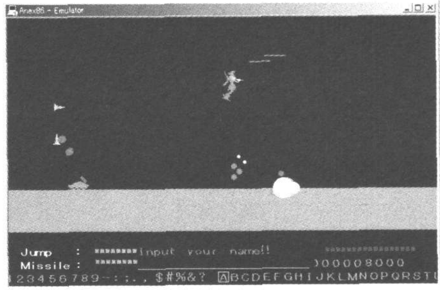
▼ジャンプのコツをつかもう



▼目の前の赤いヤツを撃て！



▼ネームエントリー



やられた…スコアベスト10に入ると名前を記録できる。

補足

往年の名作「○バーアタック」を思わせる全方向スクロールシューティングだ！

慣れてくると、とてもやりやすいキー配置なのですが、ミサイル方向キーが多いので、慣れるまでの最初のうちは、Sキー(ホーミング)とDキー(ビーム)だけでプレーしてもよいかもしれません。

S
SHT

2Dシューティングゲーム

Cone Fight



製作者：戸水秀夫
URL　：http://www02.so-net.ne.jp/~tomizu/zares/
実行ファイル：CF.EXE

解説

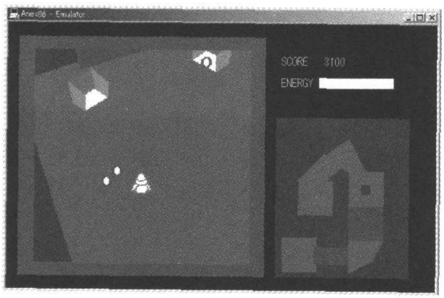
このゲームは、ポリゴン処理をメインに使った2Dシューティングゲームです。画面はありがちな見下ろし型ながらも、ポリゴン処理により、ダイナミックな回転を実現して面白みを出しています。

自機はタイトルのとおり、CONE(円錐)型をしており、その形状ゆえに変則的な動きをします。

遊び方

●操作方法

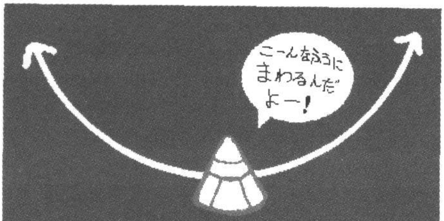
ゲーム画面上では、自機は中央に固定され、背景が相対的に動きます。



左右ロール	カーソルキーの⬅、➡
前進	カーソルキーの⬆
後退(形状逆転)	カーソルキーの⬇
攻撃	スペースキー

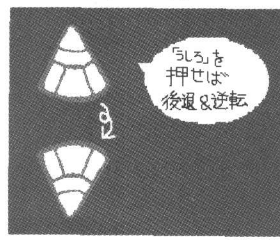
・左右ロール

自機が円錐型だけに、左右へまっすぐ進むことはできません。円弧を描いて転がります。



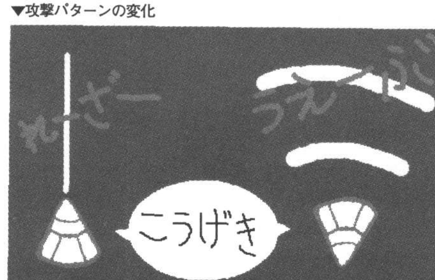
・形状逆転

自機は後退するとき、縦に回転し、回転するたびに形状が逆転します。

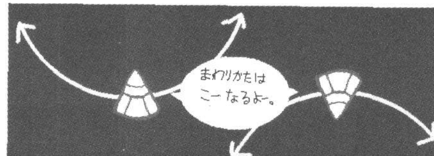


形状が逆転することにより、移動と攻撃のパターンが変わります。

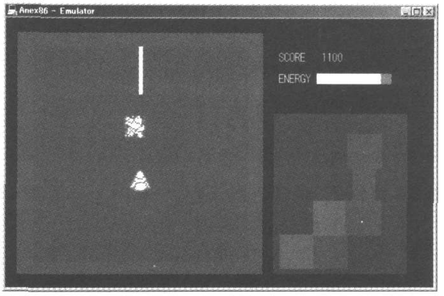
▼攻撃パターンの変化



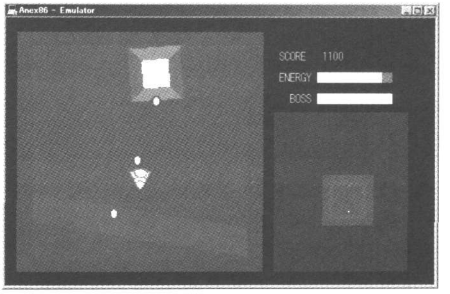
▼移動パターンの変化



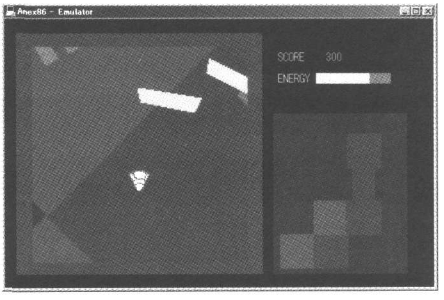
▼レーザー攻撃



▼ボス登場



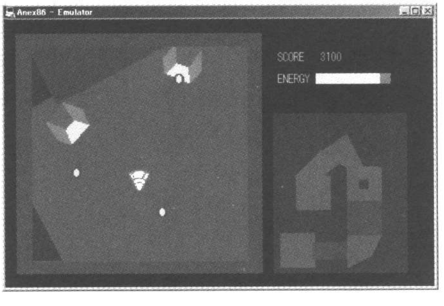
▼ウェーブ攻撃



▼ゲームオーバー



▼特殊な動きをする自機



▼緊張の一瞬



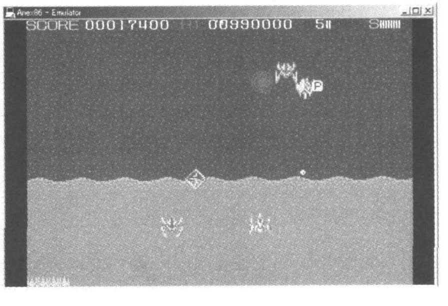
補足

同じ作者の「ZARES」というシューティングゲームも本書添付CD-ROMに入っています。

実行ファイル　CS.EXE

全8ステージのやりごたえのある内容です。ぜひ遊んでみてください。

▼ZARESの画面



2-6 パズル／テーブルゲーム編

T
TBL

スゴロク型カードゲーム

ささもん_PLUS



製作者　　　：ブリバリィシステム
URL　　　　：http://www.din.or.jp/~xd01dr1c/
実行ファイル：SSMN.EXE

解説

主人公の雷神轟は、カドサーサ星人に選ばれた「勇者ささもん」の一人ゴウライオーである。

轟は、同じ「ささもん」の一人雷斬九郎に勝負を挑まれるが、謎の力の前に敗北してしまう。

なぜ同志と戦うことになってしまったのか？　謎の力「オーヴァリックパワー」とは何か？

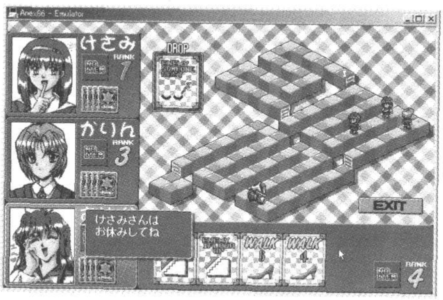
すべては、碁盤の塔で女の子に勝利し、脱がしていくことで明らかに…、え？

遊び方

「ささもん_PLUS」は、スゴロク的カードゲームです。

配られるカードを駆使して、女の子たちより早く、しかも、トップでゴールしなくてはなりません。

▼ゲーム画面

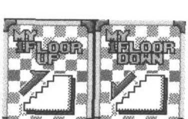


●カードの説明



①WALK CARD

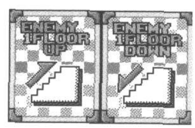
1～6の種類があり、その数の分だけマスを進めます。



②MY 1FLOOR CARD

UPとDOWNがあり、UPは1階上へ、DOWNは1階下の階にワープできます。

・1階（スタート地点）、2階ではDOWNカードは使えません。
・4階（聖杯のあるフロア）ではUPカードは使えません。
・敵（女子高生）が使用すると、敵（女子高生）に効果が現われます。



③ENEMY FLOOR CARD

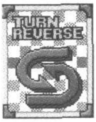
UPとDOWNがあり、UPは1階上へ、DOWNは1階下の階に敵をワープさせることができます。

・1階（スタート地点）、2階ではDOWNカードは使えません。
・4階（聖杯のあるフロア）ではUPカードは使えません。
・敵（女子高生）が使用すると、プレイヤーに対して効果が現われます。



④ENEMY SOMEONE REST CARD

敵（女子高生）を一回休みにするカードです。使用後に敵を選択してください。



⑤TURN REVERSE

ターンの順番を逆回りにします。さらに、もう1枚カードを使用することができます。

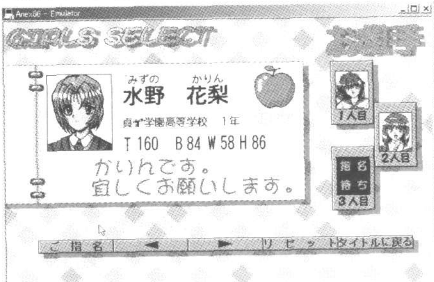


⑥SAME FLOOR ENEMY CHANGE

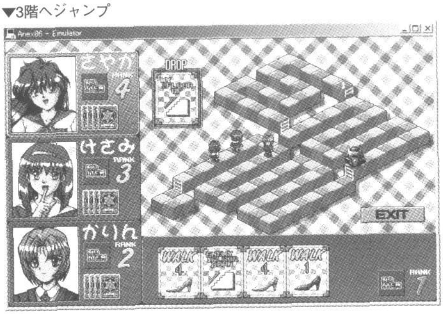
同じフロアにいる敵と、居場所をチェンジすることができます。

・別のフロアの敵(女子高生)には使えません。
・敵(女子高生)が使用すると、プレイヤー、もしくは別の敵(女子高生)に対して効果が現われます。

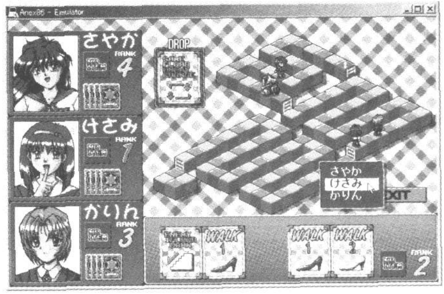
▼対戦キャラをご指名



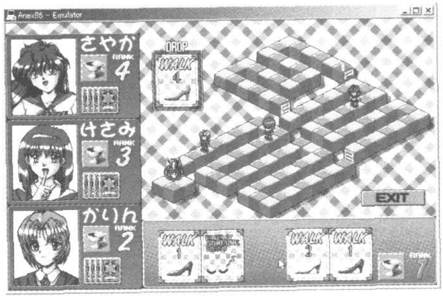
▼3階へジャンプ



▼位置を入れかえると



▼ゴール!!



▼勝てば、こんなご褒美が♥



▼対戦相手は女子高生



補足

簡単なルールのわりに、意外とかけひきの熱いスゴロクレースです。ご褒美画面も美しいです。

麻雀ゲーム

電撃麻雀遊戯　Super-JAN98（FX）



製作者：nonchan SOFT
URL　：http://member.nifty.ne.jp/nonchansoft/
実行ファイル：JAN98.EXE

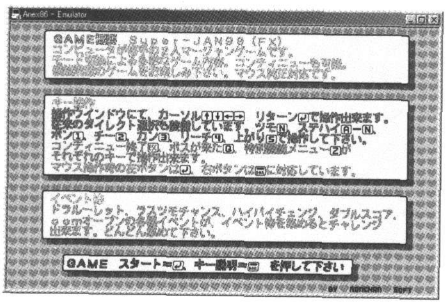
解説

正統派二人打ち麻雀ゲームです。いつでも見られる操作説明や、とても使いやすい操作感覚の秀作となっています。

「電撃麻雀遊戯」は、現在でもバージョンアップが続けられ、nonchan SOFTさんのホームページでは、Windows版が公開中です。

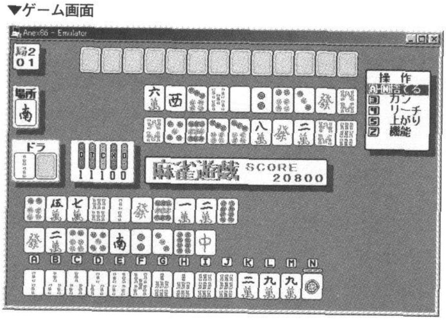
遊び方

●操作方法



操作は、配置されたキーによるダイレクト操作の他、操作ウィンドウによるカーソル選択でも可能になっています。

▼ゲーム画面



●ダイレクト選択

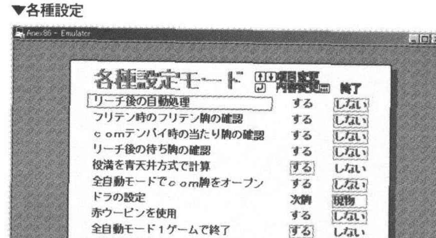
ツモ	N
捨牌	A-Nキー
ポン	1キー
チー	2キー
カン	3キー
リーチ	4キーを押して捨牌。
ロン/ツモ	5キー

●操作ウィンドウによるカーソル選択

画面右上の操作ウィンドウで、文字が反転している項目をEnterキーで実行できます。反転表示はカーソルキーの上下で選択し、牌はカーソルキーの左右で選択してください。

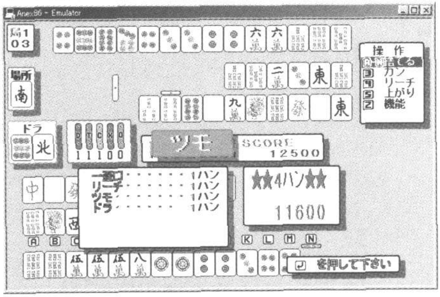
場合に応じて操作ウィンドウの表示は、そのとき可能な操作だけを表示します。このカーソル操作はマウスでも可能です。

▼各種設定

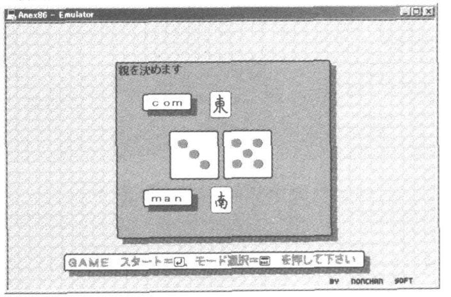


特別機能のときにAキーを押せば、フリテンやリーチ時の処理の設定ができます。

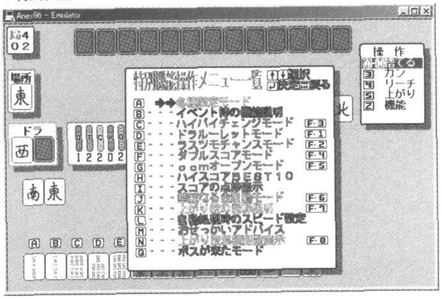
▼ツモった



▼親決め

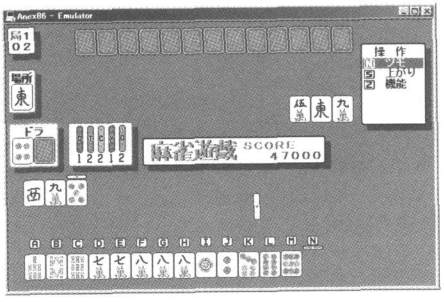


▼特別機能

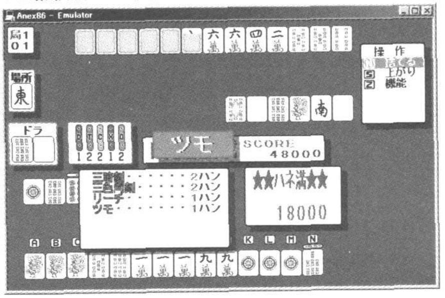


Zキーを押すと、特別機能ウィンドウが表示されます。

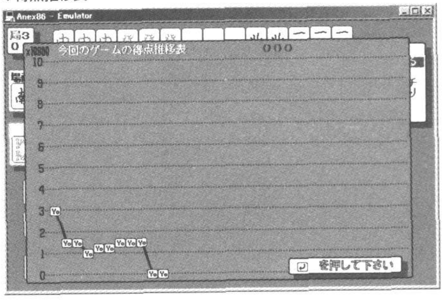
▼リーチ



▼三暗刻炸裂！　ハネ満だ



▼得点推移表



補足

ふつうの麻雀ゲームとして十分遊べますが、イベント棒を使うと、ラストのツモをツモり直したり、コンピュータの持ち牌をオープンさせるなどの特殊ルールも楽しめます。

詳しくはゲーム中にZキーを押して、特別機能メニューの「B…、イベント棒の機能説明」をご覧ください。

ポンジャン型テーブルゲーム

野菜・果物がいっぱい

電撃麻雀道場



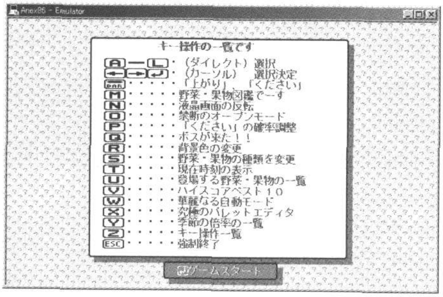
製作者：nonchan SOFT
URL ：http://member.nifty.ne.jp/nonchansoft/
実行ファイル：VEGITA98.EXE

解説

「野菜・果物がいっぱい」は、いわゆるポンジャン系のゲームです。コンピュータが、あなたの対戦相手となってくれます。同じカードを2枚から4枚揃えてアガリのかたちを作り、得点を競ってください。

遊び方

●操作方法



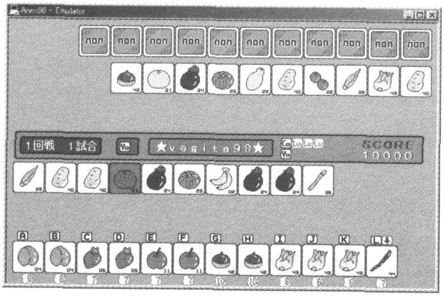
・ダイレクト操作

Lキー	次のカードをつもる。
A〜Lキー	カードを捨てる。
スペースキー	アガリ/ください(ポンする)。

・カーソル選択操作

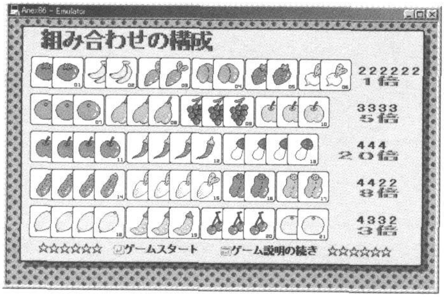
Enterキー	次のカードをツモる/選択したカードを捨てる。
カーソルキー	カードを選択する。
スペースキー	アガリ/ください(ポンする)。

●画面の表示説明



ゲーム中、画面中央の左側には、回戦数、試合数、どちらが親かを表示しています。同様に右側にはチャンスカードの数、スコアを表示しています。

・アガリの形

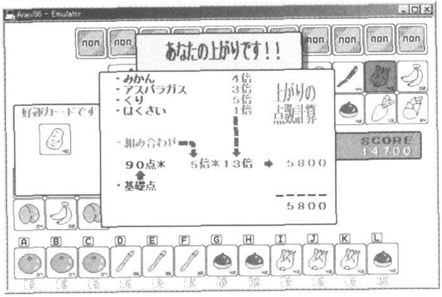


アガリの形には次の5種類があります。それぞれにアガリの倍率が異なります。

①トイツ形	同一のカードを2枚6セット揃える。
②アンコ形	3枚4セット揃える。
③カンツ形	4枚3セット揃える。
④変形1	4枚2セット・2枚2セット揃える。
⑤変形2	4枚1セット・3枚2セット・2枚1セット揃える。

相手の捨てたカードでアガるときは、自分の捨てたカードに同じものがないときに限ります。

●野菜・果物のエネルギー

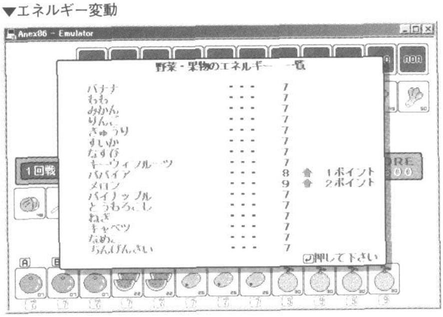


野菜と果物には、個別にエネルギーが設定されています(初期値の設定はすべて7点)。

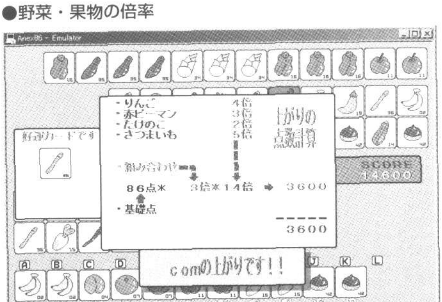
「ください」や「アガリ」によって、エネルギーは0〜20点の範囲で変化します。

あなたが「ください」する	マイナス 1点
あなたが相手のカードでアガリ	プラス　2点
あなたがツモるカードでアガリ	プラス　3点
コンピュータが「ください」する	プラス　1点
コンピュータがあなたのカードでアガリ	マイナス 2点
コンピュータがツモるカードでアガリ	マイナス 3点

▼エネルギー変動



●野菜・果物の倍率

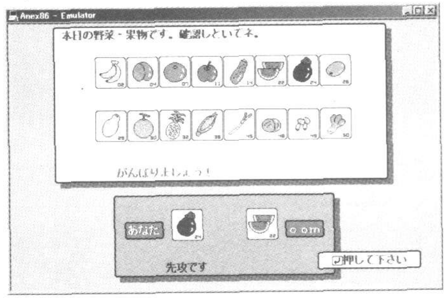


野菜と果物には、季節ごとの倍率がそれぞれ設定されています。倍率はパソコンのカレンダーに合わせて変化します。

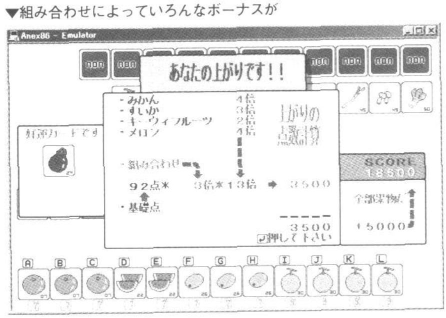
春(3、4、5月)、夏(6、7、8月)、秋(9、10、11月)、冬(12、1、2月)として季節を設定し、それぞれの野菜と果物の旬に合わせて倍率を高くしています。

倍率は1〜5倍まであり、旬が明確になっていない果物は1年を通して均等な倍率にしてあります。

▼本日の野菜・果実



▼組み合わせによっていろんなボーナスが



補足

ゲームを遊んでいるときの季節に合わせた果物や野菜で点が高くなるといった、工夫が楽しいポンジャンゲーム。これなら、麻雀が苦手な人でもきっと楽しめるでしょうね。

パズルゲーム

峠のディーゼルカー



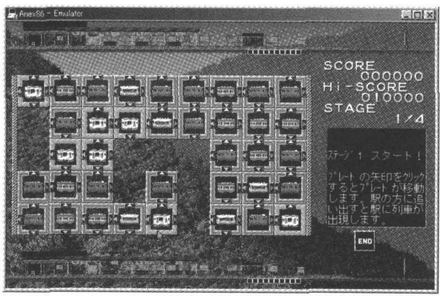
製作者：SYK
URL　：http://www2s.biglobe.ne.jp/~SYKHP/
実行ファイル：DIESEL.EXE

解説

このゲームはパズルゲームです。列車をモチーフにデザインされた「プレート」を、配置された場所からすべて消すことが目的です。全4ステージをクリアするとエンディングです。

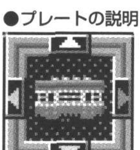
遊び方

●ゲーム画面の説明



・画面の上端と下端にあるのは「駅」です。
・たくさんのプレートが並んでいるのは「プレートエリア」といいます。
・その右には「スコア」「ハイスコア」「現在のステージ数」が表示されます。
・その下には「メッセージエリア」があり、ゲームの説明や得た点数などが、その都度表示されます。
・さらに、その下には「ゲームの終了」「ゲームの操作説明」を表示するスイッチがあります。

●プレートの説明


◀プレート

プレートエリアには、たくさんのプレートが載っています。このプレートをすべてなくすことが、ゲームの目的となります。

プレートには、1～4つの矢印ボタンが付いており、デフォルメされた列車が描かれています。

●プレートの操作

プレートに付いた矢印ボタンは上下左右を指しています。矢印の指す方向に、他のプレートや柵がなければ、その矢印を左クリックすることで、プレートを移動させることができます。こうしてプレートを上手く動かしてゆき、上端、下端にある「駅」へと運んでください。

●駅の説明

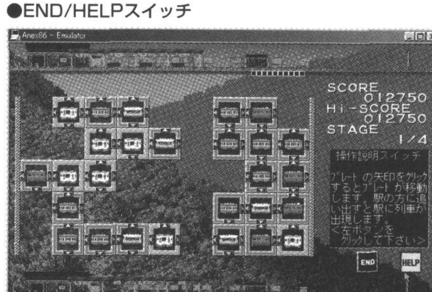
駅にいる列車をクリックすると列車が発車し、点数が得られます。駅には列車を最大10輌まで連結することができます。ただし、プレートの枠に付いている線の色（赤い線と緑の線）の同じ者同士だけが連結可能です。

●ゲームオーバー

プレートを少しも動かせなくなった場合、つまり画面上のすべてのプレートの矢印が、どれも障害物（別のプレートや壁など）で塞がっていたらゲームオーバーです。

それまでに得たスコアが上位10名の中に入っていたら、名前を入力して保存できます。

●END/HELPスイッチ

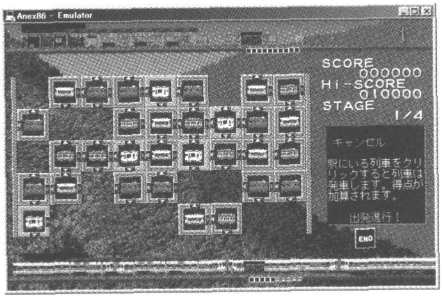


END	強制終了する。
HELP	操作説明をメッセージエリアに表示する。

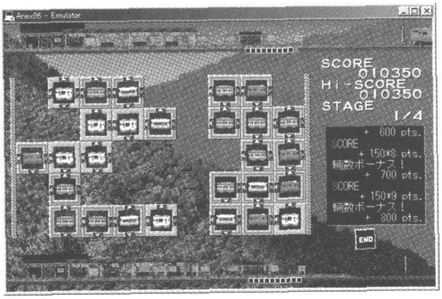
●キーボードによる操作方法

マウスカーソルの移動	カーソルキー、またはテンキーの8、2、4、6
マウスの左クリック	Xキー、またはスペースキー
マウスの右クリック	Zキー、またはEnterキー
カーソルの高速移動	Shiftキーを押しながら移動キーを押す。

▼クリアはまだまだ先

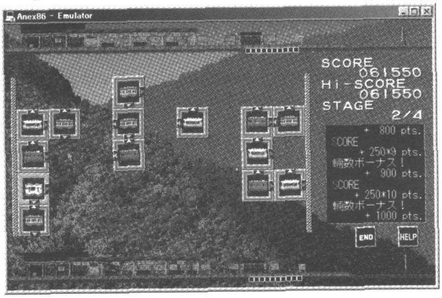


▼発車オーライ

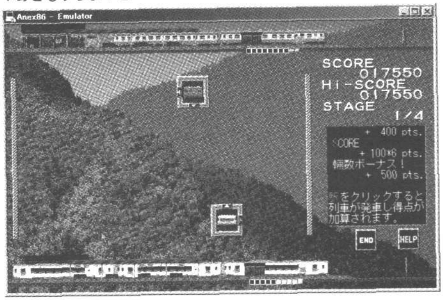


連結後、列車を発車させれば得点が加算されます。同じ車種を連結して高得点を目指しましょう！

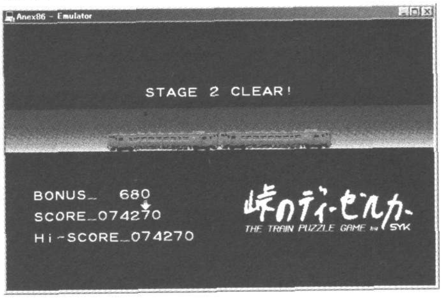
▼10輌連結して高得点



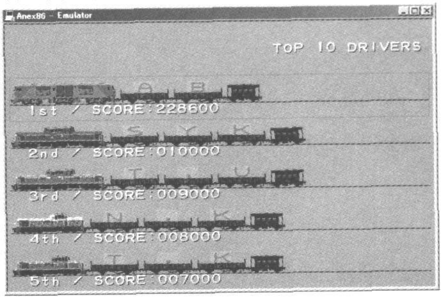
▼あともうちょっと



▼クリア！



▼スコアランキング



補足

矢印のいっぱい付いたブロックほど自由が利くので、とりあえずクリアを目指すなら、あまり矢印の付いていないブロックから処理していきましょう。

また、電車自体は1輌でも発車できるので、得点を気にしないならガンガン発車させるのも手です。

宝探しゲーム
ダニエルの宝探し



製作者：onion software
URL　：http://www.onionsoft.net/
実行ファイル：DANIEL.EXE

解説

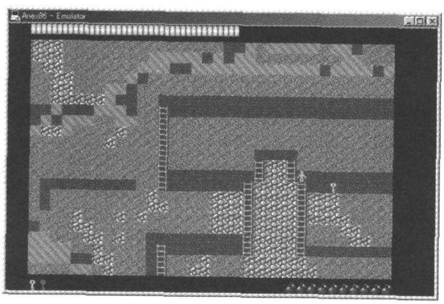
主人公のダニエルさんは、穴堀り、はしご、爆弾などを使って、水脈のある危険な洞窟内を探検します。

あなたの機敏な判断で、ダニエルさんの体力が尽きる前に、洞窟に散らばったカギを取り、宝箱を開け、洞窟から宝を発掘してください。

遊び方

ダニエルさんを操作して、洞窟内に点在するカギをすべて取ってから宝箱へ行くと、ステージクリアとなります。

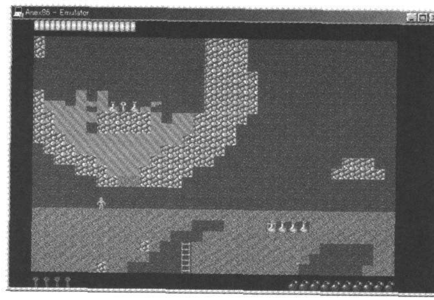
●操作方法



ダニエルさんの移動	カーソルキーの↑↓←→ テンキーの8、2、4、6
穴掘り	Ctrlキーを押しながら移動する。
はしごを出す	Shiftキーを押しながら方向を選ぶ。
周囲を偵察する	Altキーを押しながら方向を選ぶ。
爆弾を出す	Enterキー（1面につき10発まで）
ズームイン	PageUpキー
ズームアウト	PageDownキー
ゲーム中断	Escキー

ダニエルさんは虚弱な宝探しですが、さすがに自分の仕掛けた爆弾で死ぬことはありません。ただし、爆弾を仕掛けるときには、しっかり疲れてしまうので気を付けましょう。

▼ゲーム画面



高レベルステージでは、カギの場所も遠くなって、難しくなっていくぞ。

▼カギのノルマ



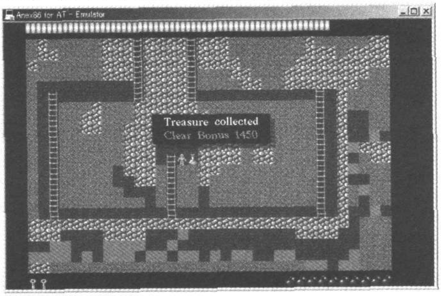
集めなくてはいけないカギの数は、画面左下に表示される。しっかり確認しよう。

▼ダニエルのお勉強コーナー

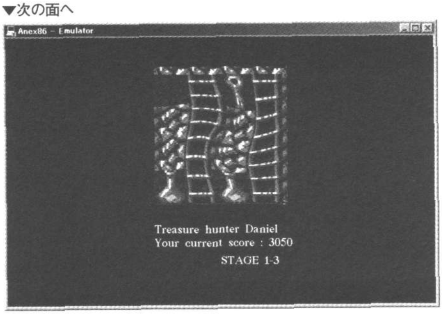


Helpを選ぶと可愛い女の子がおがめる。

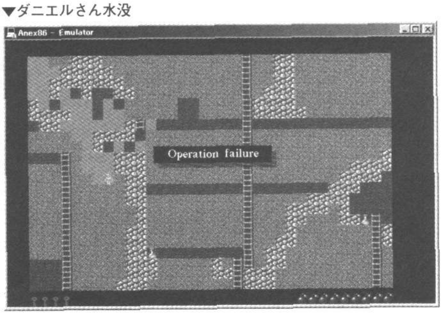
▼ステージクリアすると、ボーナス得点が加算される



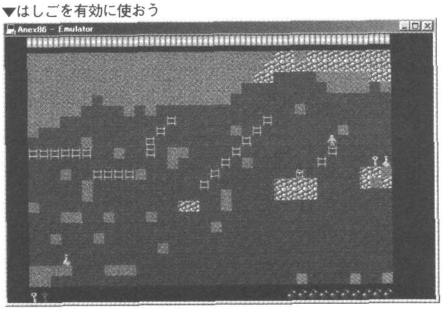
▼次の面へ



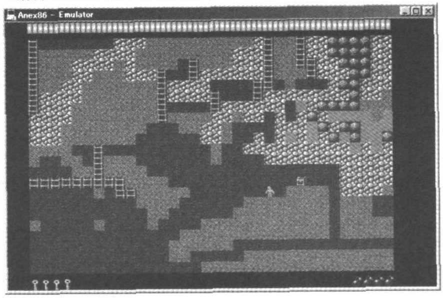
▼ダニエルさん水没



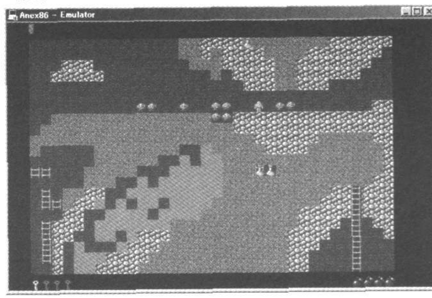
▼はしごを有効に使おう



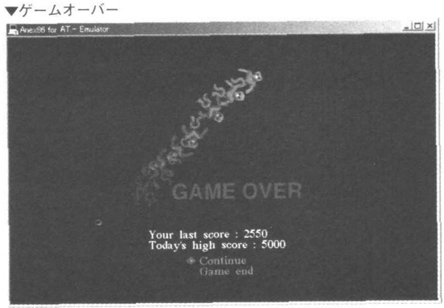
▼落石を利用して水をせき止める



▼落石に巻き込まれた！



▼ゲームオーバー



補足

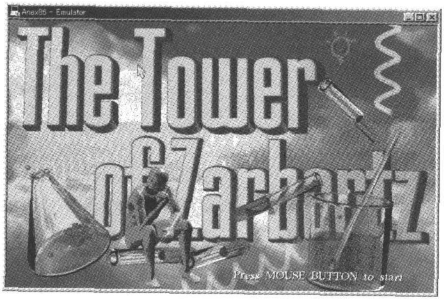
カギを取る際にジャマな水は、ダニエルさんに直撃しないように、流れる道を作って下に流してしまいましょう。また、流れている水はわりと周囲にハネます。思ったより距離をとった方が安全です。

テンキー操作では、なぜかハシゴが出ないので、カーソルキーで遊びましょう。

リアルタイムパズルゲーム

ザルバールの蒸留塔

onion software



製作者：onion software
URL　：http://www.onionsoft.net/
実行ファイル：ZARFW.EXE

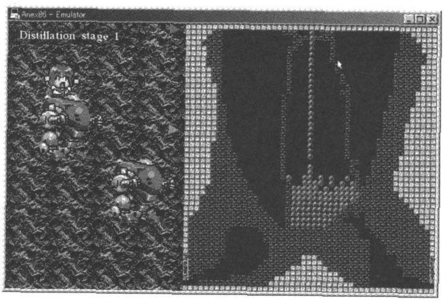
解説

色の混ぜ合わさった液体から、特定の色を抽出するための施設「ザルバールの蒸留塔」。プレイヤーは、この施設を利用して決められた時間内に一定の純度を保ちながらの抽出を成功させなければなりません。上手にできるかな？

遊び方

マウスカーソルを操作して、2つの液体が流れる蒸留塔内でカベを作ったり消したりしながら、液体の流れをコントロールし、左下にある製品口へ一定量の青い液体を送り込んでください。

●操作方法



カベを作る	左クリック
カベを消す	右クリック

●左下の穴

左下の製品口に青い液体を流すと、青色のバーが伸びていき、青の矢印まで達すると面クリアとなります。

しかし、赤の液体を流してしまい、赤色のバーが赤の矢印まで達すると、ゲームオーバーになってしまいます。

●右下の穴

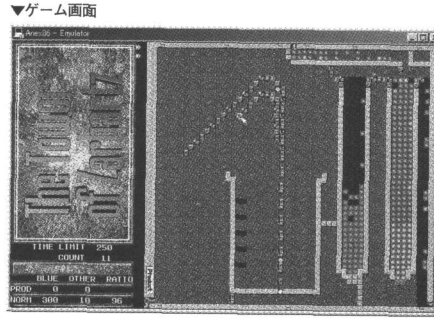
右下(製品口の反対側)にはリサイクル口があります。ここに液体を流し込むと、再び上から流し込んだ液体が流れてきます。

●賢者の石とは

レベルの高い面には「賢者の石」と呼ばれる触媒が登場します。

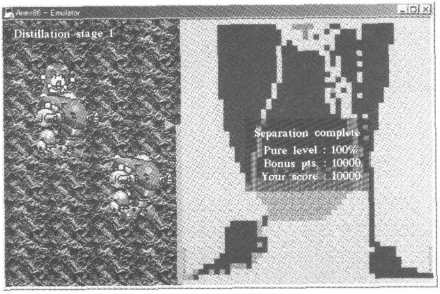
この石に触れた赤い液体は青い液体に変わります。ただし、「賢者の石」があるときは、青い液体は一定時間で赤い液体に戻ってしまうので、注意してください。

▼ゲーム画面



面が進むと色が増えてゆくので分離作業が大変。根気よく分離させていこう。

▼パーフェクト！



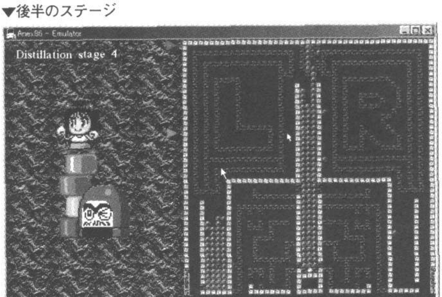
純度が高いほど高得点を獲得できます。純度100%を達成すると、さらにボーナス得点を獲得できます。

▼各面ごとにエセ名台詞が



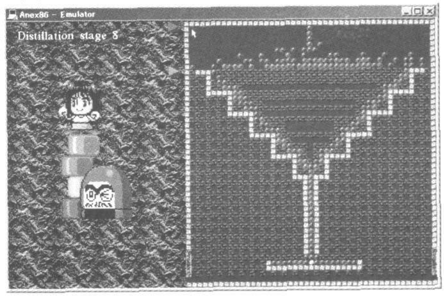
ありそでなさそな名台詞ネタもチェック。

▼後半のステージ

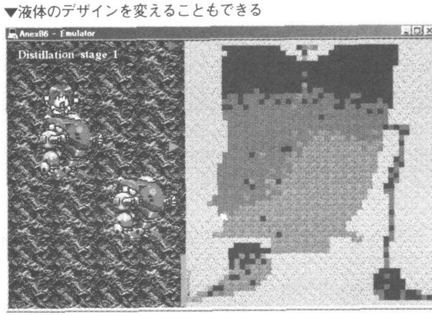


デザインに目をうばわれがちですが、序盤に比べて消せないブロックが増えて、難しくなっています。

▼シャンパングラス型の面



▼液体のデザインを変えることもできる



補足

お絵描きソフトの感覚でカベを作ったり消したりしながら遊ぶという、アイデアが光るリアルタイムパズルゲームです。

頭も使いますが、カベの開け閉めのタイミングなど、アクション要素も強く、長時間楽しめます。

記憶力クイズゲーム

新潟遊園を探して…



製作者：onion software
URL　：http://www.onionsoft.net/
実行ファイル：YUEN.EXE

解説

数字を記憶し、質問に答えると先に進めるタイプの記憶クイズゲーム。クイズをクリアしていくことで、地図にも載っていないナゾの行楽地(？)「新潟遊園」を目指します。

本当の新潟遊園をご存知の方、すみません…。

遊び方

新潟を旅していると突然記憶力を試すクイズが始まります。1～9までの一桁の数字が現れ、「？」マークのところに要求された数字を入れていく記憶力クイズです。

正解すれば◎、間違えたときは×が付き、一つのクイズで×が3つ以上になるとゲームオーバー、タイトル画面に戻ってしまいます。ただし、ちゃんと続きから遊ぶこともできるので、ご安心ください。

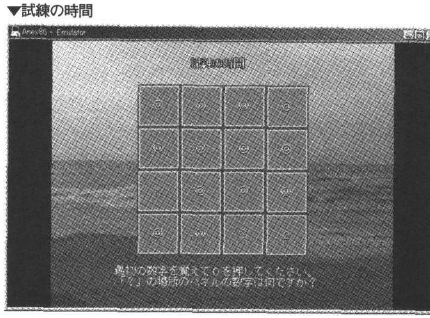
メモをとったりすると、わりとすぐに終わってしまうので、メモをとったりしないで、自分自身の記憶力を駆使して遊んでね。

▼新潟遊園入口



新潟を旅しながら、幻の遊園地「新潟遊園」を探すアドベンチャー…、などではなく、単純に記憶力で遊ぶ数字記憶ゲームです。

▼試練の時間



クイズはこんな感じの記憶力クイズ。3つ以上失敗すると、いきなりゲームオーバーなので気を抜かないように。

▼ここが新潟遊園なのだろうか



クイズを突破すると、旅も進んでゆく。

▼旅の始まり



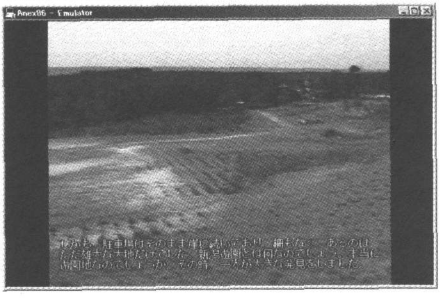
新潟遊園の案内板を発見！　これが長い旅の始まりになるとは…

▼駐車場に着いた



はたして、どのような遊戯施設が待ち受けているのだろうか？

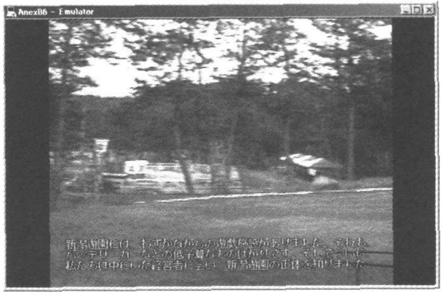
▼新潟遊園は幻なのか？



▼ついに発見



▼語られた正体とは……

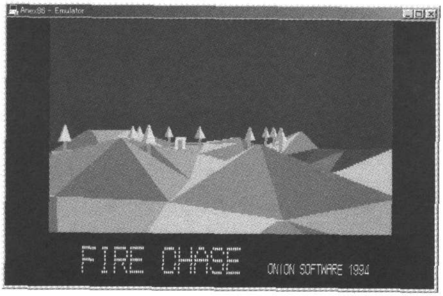


補足

「新潟遊園」を求めて旅するサークルスタッフのドキュメントストーリーが面白い。クイズの試練を突破して、彼らの旅の苦労を少しでも味わってみましょう。

戦略ゲーム

FIRE CHASE



製作者：onion software
URL　：http://www.onionsoft.net/
実行ファイル：FIRE.EXE

解説

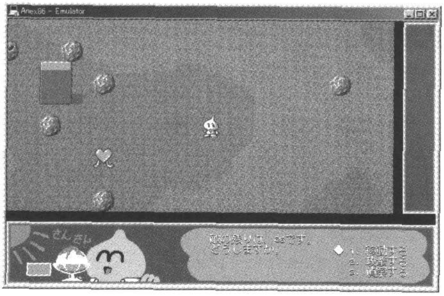
広場に群がる怪物たちは、「絵」や「音楽」、「文章」が隠されたパネルを持っています。タマネギくんを操作して、怪物たちを炎で焼き尽くし、パネルを手に入れましょう。

遊び方

タマネギくんを「？」マークの上に移動してスペースキーを押すと、バトルゲームがスタートします。

タマネギくんの行動を、戦略を立てながら少しずつ決めていって、すべての敵を炎で焼き尽くしましょう。

●操作方法



メニュー画面では、手に入れたいパネルを選択します。

タマネギくんの移動	テンキーの8、2、4、6
決定(バトルゲーム開始)	スペースキー

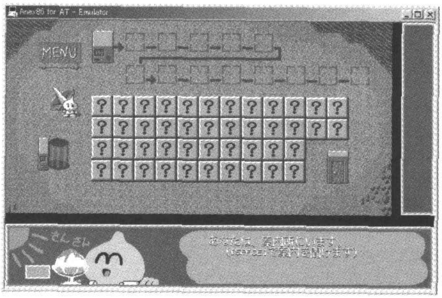
●バトルゲーム画面の操作

タマネギくんの行動選択	テンキーの8、2、4、6
行動の決定	Xキー、またはスペースキー
キャンセル	Escキー、またはZキー

炎は一度着火すれば、しばらくは燃えています。

敵は目の前に炎があろうがなかろうが、タマネギくんを目指して突進してくるので、うまく誘導して焼き払ってください。

●案内所の説明



左上のコンピュータにつながっているパネル置き場に、入手したパネルを置けば、順番にパネルを実行してくれます。

▼パネルを入手したら

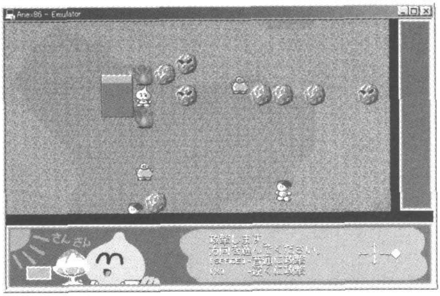


手に入れたパネルは「パネルゴー」でいつでも利用できる。集めた「音楽」や「CG」を楽しみましょう。

▼ポリゴンで作られたオープニングデモ

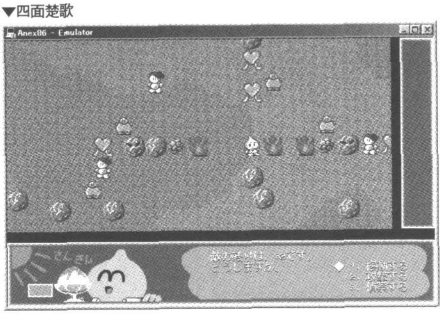


▼戦略的に行動しよう

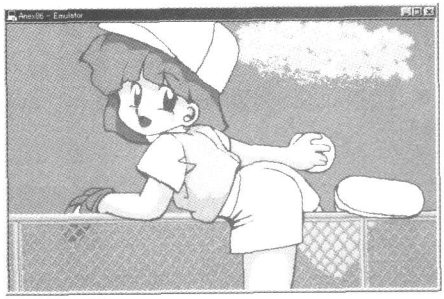


障害物を利用して、敵の迫ってくる方向を減らすとラクになるぞ。

▼四面楚歌



▼あんなパネル



▼こんなパネル



▼パズルはまだまだいろいろあるぞ



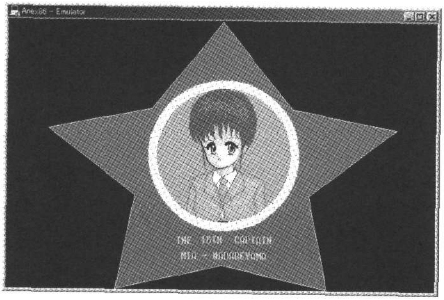
補足

難易度の高い面では「どーしろって言うの？」と思うかもしれませんが、最初の3ターンで突破口を開き、敵を同じ方角に集めると、意外とラクになります。

ジャンケンゲーム

野球拳4

TAREME PARADISE



製作者：ゆういち
URL　：http://www.tastemeparadise.com/indexj.html
実行ファイル：YA9KEN4.EXE

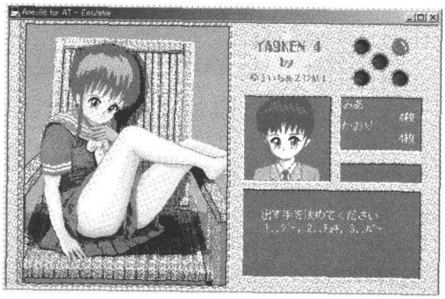
解説

近頃、町に化け物が出るらしい。道ゆく若い女性に野球拳勝負を挑んでは、服をはぎ取っていく「野球拳の鬼」だ。

町の人が退治しようとしたが、鬼が棲むといわれる洞窟の入口を開けることができない。しかし、5人の娘達が受け継いでいる5つの赤い宝石があれば、鬼の力を弱めて入口を開くことができるという。困った町長さんは、野球拳部16代目部長「雪崩山みあ」に鬼退治を依頼した。

遊び方

▼かおり



5人の娘、それぞれにじゃんけんで勝てば、赤い玉が手に入ります。赤い玉をすべて集め、洞窟で待つ最後の敵と戦いましょう。それぞれの相手と戦って、みあちゃんが1枚も服を脱がずにすんだ場合は、みあちゃんは強気な態度(?)に出ます。…どういう意味かは勝ってみればわかります。

▼ボスキャラに挑む！



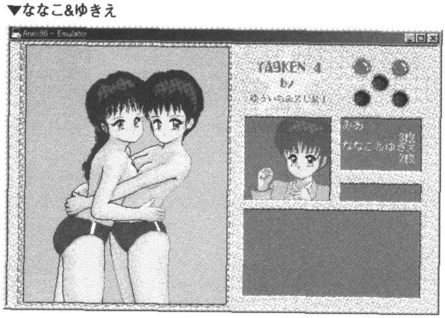
赤い玉を5つ持たないと洞窟に行っても中には入れない。つまり、女の子全員に勝たなくてはいけないのだ。

▼ほなみ



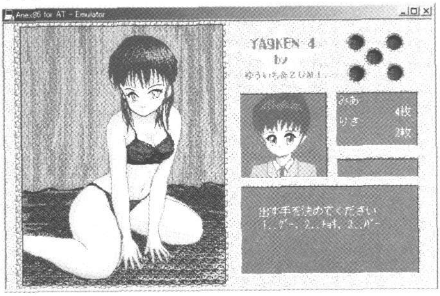
相手は誰でもよいので、とにかく5回連続勝つと、みあちゃんのサービス画像が見られます。2枚しか着ていない「ほなみちゃん」で狙ってみよう。

▼ななこ&ゆきえ

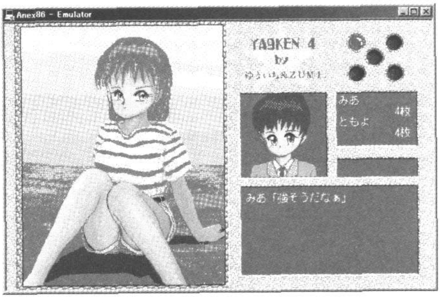


一度に2つの赤い玉が手に入るぞ。

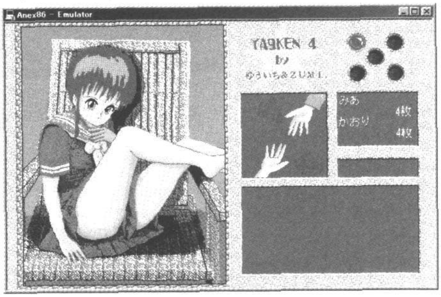
▼りさ



▼ともよ



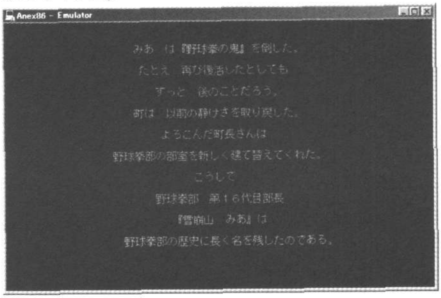
▼あいこでしょ



▼ピンチ！



▼エンディング①



▼エンディング②



補足

エッチなお遊びとして定番(?)の野球拳で女の子を脱がせまくろう！

しかも、これはあくまで人助けなので、うしろめたさはなし…、ですよね？

逆オセロ型テーブルゲーム
RinSe98



製作者：KOBsoft
URL　：http://www2q.biglobe.ne.jp/~kobhey/
実行ファイル：RINSE.EXE

解説

女の子と対戦するオセロタイプのゲームです。

ただし、ふつうのオセロとは逆に「自分のコマをできるだけ少なくした方が勝ち」というルール。

しかも、ステージによって、最初からいくつかコマの置かれている場所があるので、フツーのオセロより難しい！

遊び方

●操作方法



オセロと同じようにカドを狙う…のではなく、相手にカドを取らせるようにしよう。

マウスを使います。タイトル画面で左クリックするとメニューが出ます。

1~9	面の選択。
M	ミュージックモード
L	データロード
G	CGギャラリー

ゲーム画面では、コマを置きたい場所のマスを直接左クリックしてください。

基本的なルールはオセロと一緒なのですが、勝利条件がふつうのオセロとは逆に、「最終的に自分のコマが少ない方が勝ち」となります。

▼ご褒美グラフィック



勝てば、対戦相手の女の子のご褒美グラフィックを見ることができる。

▼ミュージックモード



ミュージックモードやアルバムモードもあります。

▼順調なようにみえて…



▼どうがんばっても逆転不可能



▼日本各地の女の子と対戦



▼ゲームオーバー



ステージによって最初にいくつか、マスがうまっています。よく考えていきましょう。

▼あと一手で自分の逆転負け



補足

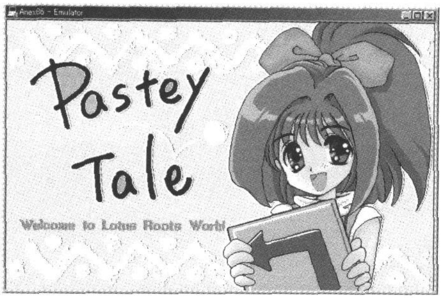
「オセロの逆」と頭に入れておいても意外と悩んでしまう、なかなか骨太なゲームです。

かわいらしい外見にダマされて侮らないように。

アクションパズルゲーム

Pastey Tale

OS@Web



製作者：Lotus Roots
URL　：http://www1.odn.ne.jp/osatoh/
実行ファイル：PT.EXE

解説

このゲームはアクション要素の強いパズルゲームです。パネルを使って、動いているクリスタルを破壊しないよう、制限時間内にゴール(☆マークの所)まで導きましょう。

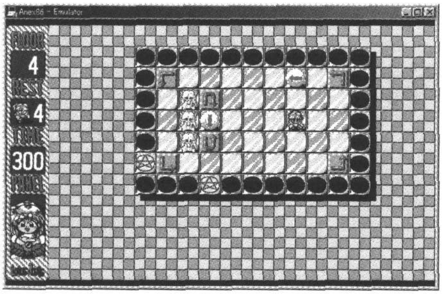
クリスタルには耐久力が設定されており、クリスタル同士が何度もぶつかると割れてしまいますので、素早い操作と思考が大切です。

遊び方

方向パネルで進行方向を変え、画面中に転がっているクリスタルを、何とか壊さないように魔方陣まで運んでください。

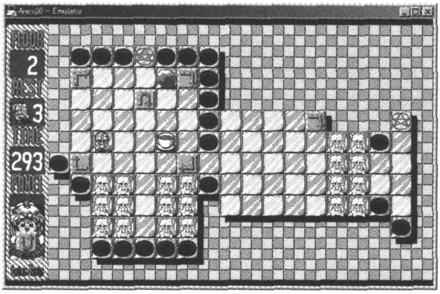
フロアが表示されても、最初にキーを押すまでステージは始まりませんので、どう動くかよく考えてからスタートしましょう。

●操作方法



プレイヤーの移動	テンキーの8、2、4、6
方向転換	Shiftキーを押しながら移動すると、その場で方向転換する。
パネルを取る/投げる	スペースキー
ギブアップ	Escキー

●ゲーム画面の説明：



FLORE	フロアナンバー
REST	残りのプレイヤー数
TIME	制限時間
PANEL	パネルを持っている/持ってない

●パネル

パネルには様々な種類があります。まず、矢印のパネルはクリスタルを方向転換させます。「UP」「DOWN」のパネルは、クリスタルのスピードを変化させます。速くなるのは迷惑なだけなので、「UP」はさっさと穴などに投げ捨ててしまいましょう。

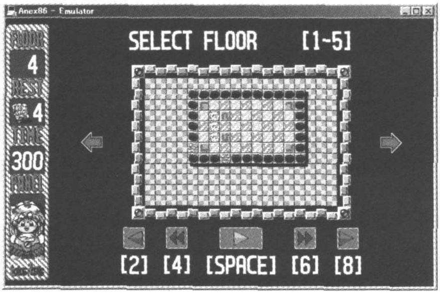
「×」のパネルは、クリスタルが通過するとダメージを受けます。これも早いうちに捨ててしまいましょう。

※パネルは1枚ずつしか持てません。とりあえず避けておくつもりでも、迂闊に移動させないよう慎重に。

▼メニュー画面



▼フロア選択

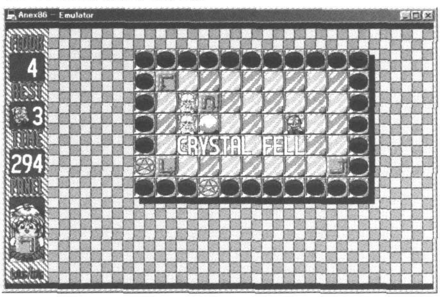


●トラップ

ステージにはパネル以外にいくつかの障害物があります。

落とし穴	クリスタルが落ちると1ミスになる。パネルも落ちるので、いらないパネルは投げ落とそう。プレイヤーは落ちない。
プリム像	クリスタルがぶつかると壊れる。

▼クリスタルが落ちてしまった

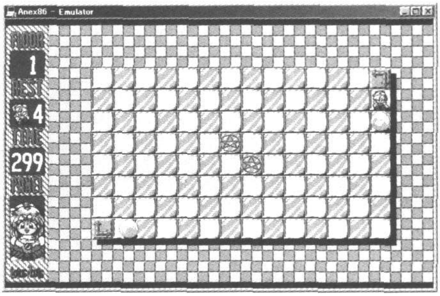


●ミス

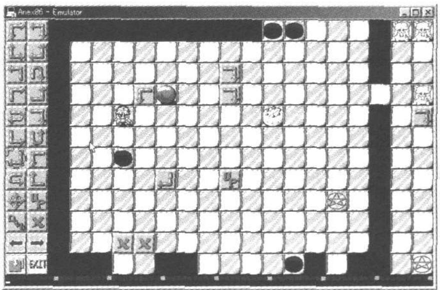
ミスをすると、プレイヤーの残りが1つ減ります。

・プレイヤーがクリスタルに正面からぶつかったとき（後ろや横からは大丈夫）、ミスになります。
・クリスタルが割れるとミスになります。ゴールしたクリスタルに、まだ動いてるクリスタルがぶつかると、クリスタルは割れてしまいます。
・クリスタルが穴に落ちるとミスになります。
・ギブアップ（Escキーを押す）もミスになります。
・制限時間が過ぎた場合もミスになります。

▼ミス！



▼エディットモード



エディットモードでオリジナルステージも作れます。

補足

アクションパズルが高いのでテキトーに始めてしまうと、あっという間にミスになってしまいます。

アクションパズルが不得手な人は、邪道ですが、Anex86の機能でスピードを落として遊ぶと、いくらか余裕ができるかもしれません。

もうちょっとカンタンなステージもあれば、入り込みやすいですね。

落ちものパズルゲーム
PIPOO!



製作者：Merveilleux
URL　：http://www.asahi-net.or.jp/~qs7e-kmy/
実行ファイル：PIPOO.EXE

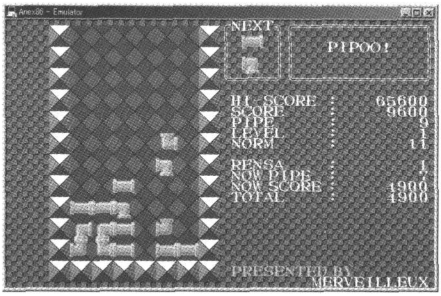
解説

このゲームはいわゆる落ちモノパズルゲームです。上から落ちてくるパイプを、外壁から外壁へつなぐ、または環にすると消すことができます。

ステージごとに決められたノルマを達成すればクリアとなります。連鎖を決め、高得点を狙いましょう。

遊び方

●操作方法

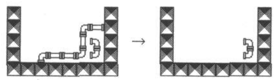


落ちてくるパイプの移動	テンキーの4、6 またはカーソルキーの⬅ ➡
パイプの回転	テンキーの5、またはZキー スペースキー、Enterキー、 カーソルキーの⬆
パイプの落下速度アップ	テンキーの2 カーソルキーの⬇

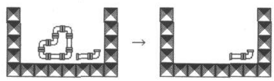
▼ゲームスタート



●パイプを消すには

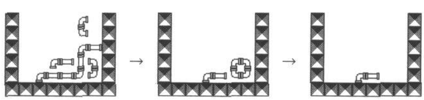


外壁から外壁へつなぐと…消える。



輪にすると…消える

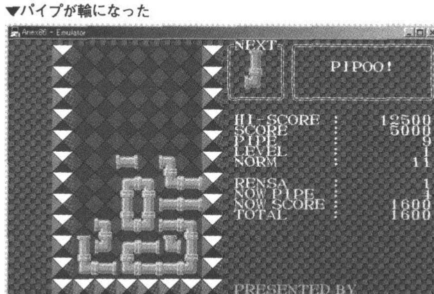
・消したパイプの上にあったパイプは、すべて隙間なく落ちます。その後また消える条件だと連鎖になります。



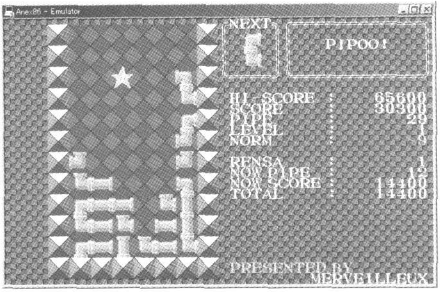
2連鎖（チェイン1ともいう）の例です。

・落ちてくるパイプは１つに見えるかもしれませんが、2つ1組で段差があるところに置くと、ぷよぷよのように片方のパイプだけがちぎれて下に落ちます。

▼パイプが輪になった



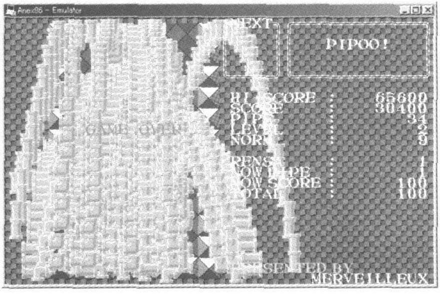
▼レベルクリア



各レベルで決められたノルマのパイプを消すと、上から星が降ってきて、残りパネルを消してくれます。

10レベルクリアでエンディングとなります。是非、エンディングまで頑張ってください。

▼ゲームオーバー



上まで積み上がってしまうと、ゲームオーバーです。

●**得点システム**

・**消したときの得点**

消した数をE、連鎖の数をRとすると、

得点=E×E×100×R×R

ただし、E=2で消すのは非常に簡単なため、E=2のときだけは、この半分の得点となります。例えば、連鎖なしでひたすら30パイプつなぐと、

得点=30×30×100×1×1=90000点

10連鎖目で4つ消すと、

得点=4×4×100×10×10=160000点

となります。

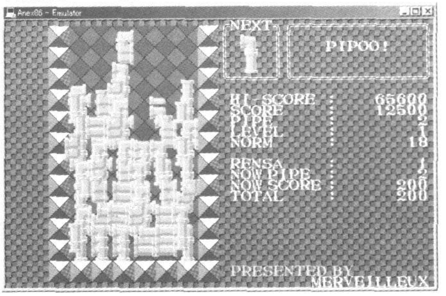
・**レベルクリアのボーナス**

ノルマより余分に消したパイプの数をN、レベルをLとすると、

得点=N×N×100×L

カーソルキーの⬇かテンキーの2を押すと、1段につき100点です。

▼無計画につんでもダメ



何とかなるだろう、と無計画に置いていってもダメ。わりと落下のスピードが速いので、モタモタしていると、あっという間にゲームオーバーになります。なるべく下段で処理しましょう。

▼スコアランキング



補足

なかなか難しいパズルゲームなので、はじめから連鎖を狙い過ぎないようにしましょう。

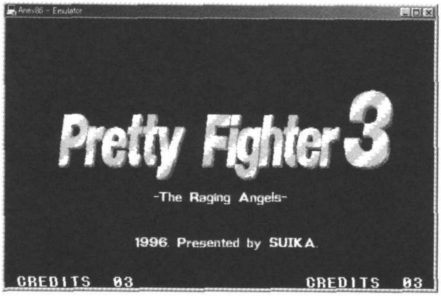
とりあえずステージクリアを目指すなら、最低1ピースからでも消せる、壁つなぎを中心にノルマをこなしていくとラクです。

2-7 アクションゲーム編

格闘アクションゲーム

Pretty Fighter 3
-The Raging Angels-

Dream's Casket



製作者：SUIKA
URL　：http://www.asahi-net.or.jp/~jx7d-kjm/
実行ファイル：PF3.EXE

解説

かつて駅前大通りの利権をかけた格闘技大会が開催され、商店街代表がスーパーマーケット代表を死闘の末、打ち破って終わり、商店街は守られた。しかし、話はそれだけでは終わらなかった。

町の若者たちの間でにわかに格闘技がブームとなり、次第にエスカレートし、白昼堂々と戦いを始めるものが現れるまでに、さほど時間はかからなかった。

そして、いつしか彼らのメインステージである商店街、駅前大通りは「ファイターズ・ストリート」と呼ばれるようになっていた…。

遊び方

●操作方法



	1P側の操作	2P側の操作
左右移動	F、Hキー	4、6/←、→キー
ジャンプ	Tキー	8/↑キー
しゃがみ	Vキー	2/↓キー
弱攻撃	Aキー	;キー
強攻撃	Sキー	:キー
投げ	Z+左右移動キー	/+左右移動キー
挑発	Xキー	¥キー

CPU戦でプレイするときは、テンキーやカーソルキーでも移動できます。

●各キャラクターのコマンド技表



◀藤島咲子

★は特別な状態で出る技。

透徹波動拳	↓↘→+強←→↑↓↖↙↘↗
火炎透徹拳	←↙↓↘→+強
昇龍連舞脚	→↓↘+弱
咬龍	→↓↘+強
斬哮拳	強ボタン連打
★真・透徹波動拳	↓↘→↓↘→+強
★白虎猛襲脚	↓↙←↙↓↘→+弱



◀天王寺美奈子

鬼哭拳	↓↘→+強
龍神拳	→↓↘+強または弱
飛翔斬空脚	↓↙←+弱
★修羅咆哮拳	↓↙←↙↓↘→+強
★烈火龍神拳	↓↘→↓↘→+強弱



◀金成美

通天脚	↓ため↑+弱
砂塵脚	←ため→+強
風月斬	↓↙←+弱
桜花烈空脚	空中で↓+弱
★雷神脚	↓↙←↙→+弱
★飛燕龍神脚	空中で→↘↓↙←+弱



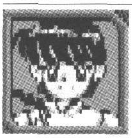
◀有里美花

ヌペク・アイ	←↙↓↘→+強
ルプシ・ヌム	←↙↓↘→+弱
レラ・シウ	↓↙←+弱
ルプ・ニペキヒ	接近して→↓↘+投
ルプシ・ムッペ	←↙↓+強または弱
★シル・シキテ	↘←↙↓↘→↙+強
★イ・ペ・タム	→←↙↓↘+強



◀鷹城茜

入り身	強弱同時押し
霞斬り	↓↘→+強
真空波	→↓↘+強
旋風	接近して→↓↘+投
疾風	旋風中に↓↑+投
小手がえし	→↘↓+投
★奥技・五月雨	→←↙↓↘→+強
★奥技・朱雀	↓↘→↓↘→+弱



◀李明華

鷹子穿林	↙+強弱
虎撲	←↙↓+投
斬手	↓↘→+強
絶招箭疾歩	↓↙←+強
連環脚	↓↘→+弱
鉄山靠	←→+強弱
★崩撃	接近して強弱投
★雲身	崩撃中に↓+強
★双虎掌	雲身中に←→+強



◀八神忍

十字手裏剣	↓↘→+強
烈風手裏剣	空中で↓↘→+強
空蝉の術	ダメージ中に強弱
疾風	接近して→+強弱
空中投げ	空中で接近して↓+投
いずな落とし	接近して→↓↘+投
★爆炎昇龍	↓↓↓+強



◀風丘恵

スラッシュカード	↓↘→+強
ジャスティスソード	↓↘→+弱
サプライズバルーン	→↓↘+強
ディスアピア	↓↙←+弱
ダンシングクローズ	↓↙←+強
★ファイナルカーテン	強・強・←+弱・投



◀古賀涼子(隠れキャラ)

猫だまし	→↓↘+強
前回り受け身	→+強弱
一本背負い	←↓↘→+強
ともえ投げ	接近して→↓↘+投
かみなり落とし	一本背負い中に↓↑+投
空中投げ	空中で接近して↓+投
★大竜巻投げ	強・強・←+弱・投

補足

拡大縮小や音声合成など、PC-98でよくぞここまで！という技術の高さに唸らされます。PC-98は、多くのアニメパターンを必要とする対戦格闘などのゲームを作るのに十分なメモリを持っているとはいい難い。

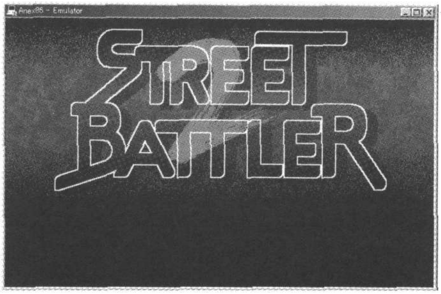
そんなわけで、グラフィックの解像度を落としたり、サイズを小っちゃくしたりして、パターン数をかせぐのだが、そのことによるメリットは十二分に活かされています。

HOW TO PLAYやクレジット表記まで、忠実に再現されているのも楽しい。

格闘アクションゲーム

STREET BATTLER 2

PEPO'S LAIR



製作者：Fighter's Factory
URL　：http://user2.allnet.ne.jp/pepopage/
実行ファイル：SB2.EXE

解説

小粒ながら、それぞれ個性的なキャラクター7人が登場する対戦格闘ゲームです。

豊富なアニメーションパターンとSPB(スピークボード)による音声合成、本格的なコマンド入力技など、遊びやすく、とても完成度の高い作品です。

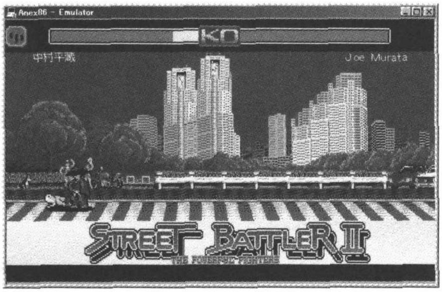
遊び方

●操作方法



	1P側の操作	2P側の操作
左右移動	4、6キー	F、Hキー
ジャンプ	8キー	Tキー
しゃがみ	2キー	Bキー
パンチ	¥キー	Xキー
キック	/キー	Zキー
ポーズ	Escキー	

▼勝ちポーズ



●各キャラクターの必殺技表

矢印の方向は、敵が左側にいるときです。
P=パンチ　K=キック

▼ダイナマイト沙季



・必殺技

ダイナマイトドロップキック	➡ため⬅+K
ダイナマイトボディプレス	⬇ため⬆+K、空中回転中にP
ダイナマイトパイルドライバー	⬇ため⬆+K、空中回転中に敵のそばでタイミングよくP

・特殊技

ヒッププレス	ジャンプ中に⬇+K
スライディング	しゃがみ中にP+K

▼螳螂男



・必殺技

鎌投げ	⬇・⬅+P
昇螂拳	⬅・⬇+P
大昇螂拳	⬅・⬇+P+K
螳螂旋風脚	⬇・➡+K
螳螂大旋風脚	⬇・➡+P+K　ジャンプ中も可

・特殊技

かまドリル	ジャンプ中に⬇+K

▼中村平蔵



・必殺技

烈風地斬	⬇・⬅+P
竜巻蹴り	⬇・➡+K
乱神剣舞	⬅・⬇+P
千年杉落とし	敵に接近して⬅・⬇・➡+P

▼草四郎



・必殺技

畳返し	⬇・⬅+P
裂空畳	⬅・⬇+P
首切り投げ	➡ため⬅+K
変わり身の術	⬇ため⬆+K
砕岩拳	⬇・➡+P

▼Tonny



・必殺技

ラッシュタイガー	⬇・⬅+P
ライジングタイガー	⬅・⬇+P
ライジングタイガー(大)	⬅・⬇+P+K
ヒールキック	⬇・➡+K
ニーハンマー	⬇・⬅+K
ナックルハンマー	ニーハンマー中にP

▼Joe Murata



・必殺技

ナックルラッシュ	P連打
ファイヤーストリート	➡ため⬅+P
メガトンメテオクラッシュ	➡ため⬅+K
メテオストライク	⬇ため⬆+K・空中回転中にK
コメットダスト	⬇ため⬆+K・空中回転中にP

▼大ダメージを与えると気絶してしまうことも



▼連続技



連続ワザをたたきこめるようになれば、戦いも順調に。練習してコンボを狙おう。

▼コンティニュー画面



補足

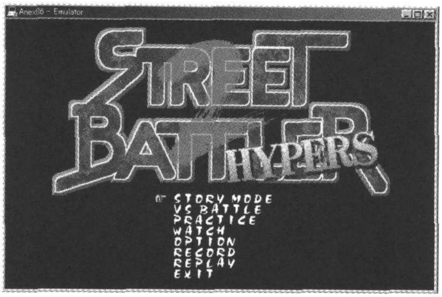
・小粒なキャラクター

そういえば、ドラゴンボールって闘うときの距離感がけっこうある。ゲームにすると、こんな感じだとしっくりくるかもしれないと思いました。

格闘アクションゲーム

STREET BATTLER 2 HYPER

PEPO'S LAIR



製作者：Fighter's Factory
URL　：http://user2.allnet.ne.jp/pepopage/
実行ファイル：SB2H.EXE

解説

前作「STREET BATTLER 2」以上に完成度を増した対戦格闘ゲーム。

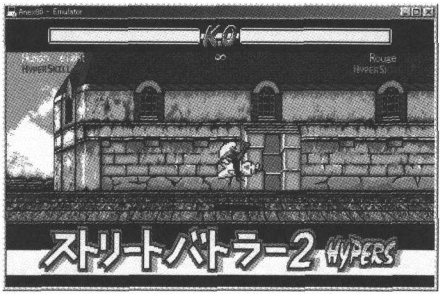
キャラクターやHYPER必殺技が追加されただけでなく、練習モードやリプレイ機能なども充実しています。前作を極めた人も、まったく別のゲームとして楽しめるハズです。

遊び方

●操作方法

	1P側の操作	2P側の操作
左右移動	4、6キー	F、Hキー
ジャンプ	8キー	Tキー
しゃがみ	2キー	Bキー
パンチ	¥キー	Xキー
キック	/キー	Zキー
ポーズ	Escキー	

▼練習モード



技がうまく出せない人はPracticeモードで練習を。

▼HYPER必殺技



ゲージがたまるとHYPER必殺技のチャンス！一気にたたみかけろ！

●各キャラクターの必殺技表

矢印の方向は、敵が左側にいるときです。

P=パンチ　K=キック

▼ダイナマイト沙季



・必殺技

ダイナマイトドロップキック	➡ため⬅+K
ダイナマイトボディプレス	⬇ため⬆+K・空中回転中にP
ダイナマイトパイルドライバー	⬇ため⬆+K・空中回転中に敵のそばでタイミングよくP

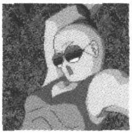
・特殊技

ヒッププレス	ジャンプ中に⬇+K
スライディング	しゃがみ中にP+K

・HYPER必殺技

筋肉破壊（ゲージ消費1）	⬇・⬇+P+K

▼螳螂男



・必殺技

鎌投げ	⬇・⬅+P
昇螂拳	⬅・⬇+P
大昇螂拳	⬅・⬇+P+K
螳螂旋風脚	⬇・➡+K
螳螂大旋風脚	⬇・➡+P+K　ジャンプ中も可

・特殊技

かまドリル	ジャンプ中に⬇+K

・HYPER必殺技

昇螂烈破（ゲージ消費1）	⬇・⬇+P+K

▼中村平蔵



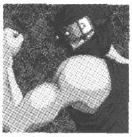
・必殺技

烈風地斬	⬇・⬅+P
竜巻蹴り	⬇・➡+K
乱神剣舞	⬅・⬇+P
千年杉落とし	敵に接近して⬅・⬇・➡+P

・HYPER必殺技

鬼王究極拳（ゲージ消費1）	⬇・⬇+P+K

▼草四郎



・必殺技

畳返し	⬇・⬅+P
裂空畳	⬅・⬇+P
首切り投げ	➡ため⬅+K
変わり身の術	⬇ため⬆+K
砕岩拳	⬇・➡+P

・HYPER必殺技

畳地獄（ゲージ消費1）	⬇・⬇+P+K

▼Tonny



・必殺技

ラッシュタイガー	⬇・⬅+P
ライジングタイガー	⬅・⬇+P
ライジングタイガー(大)	⬅・⬇+P+K
ヒールキック	⬇・➡+K
ニーハンマー	⬇・⬅+K
ナックルハンマー	ニーハンマー中にP

・HYPER必殺技

タイガーダンス（ゲージ消費1）	⬇・⬇+P+K

▼Joe Murata



・必殺技

ナックルラッシュ	P連打
ファイヤーストリート	➡ため⬅+P
メガトンメテオクラッシュ	➡ため⬅+K
メテオストライク	⬇ため⬆+K・空中回転中にK
コメットダスト	⬇ため⬆+K・空中回転中にP

・HYPER必殺技

バーニングストーム（ゲージ消費2）	⬇・⬇+P+K

▼元帥



・必殺技

ジェネラルフォース	⬇・⬅+P
元帥キック	⬅・⬇+K
ジェネラルブレイク	⬇・➡+P

・HYPER必殺技

フォースキャノンコンボ(ゲージ消費2)	⬇・⬇・➡+P+K

▼Rouge



・必殺技

ソニックリング	空中で⬇+P+K
マッハキック	⬇・⬅+K
マシンガンキックコンボ	⬇・➡+K

・特殊技

フロントダッシュ	⬅・⬅
バックダッシュ	➡・➡

・HYPER必殺技

パラライズボルト（ゲージ消費1）	⬇・⬇+P+K

補足

リニューアルの正しい進化(?)の路をたどって、より完成度を高めた続編。キャラクターやHYPER必殺技が増え、演出もハデに、CPU戦も強くなって、やり込み度も高い。前作同様ジョイスティック対応なのはもちろんですが、操作中のレスポンスも良くなっている気がします。前作を遊び尽くした人に、ぜひプレーしてもらいたい。

格闘アクションゲーム

遊撃隊格闘編1





製作者：TKO soft.
URL　：http://www.din.or.jp/~tko_soft/
実行ファイル：UGEK1.EXE

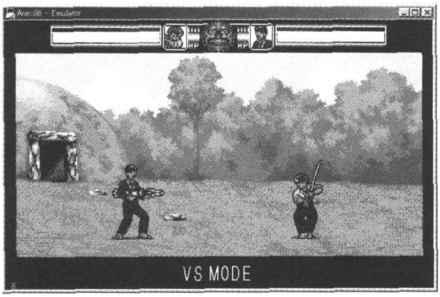
解説

太陽仮面により選ばれし若者たち、太陽の戦士「遊撃隊」。古代邪神の力を手に入れようとする新井に操られる裏骨法使い、玄海行王。そしてその孫、玄海弥月が格闘アクションで登場！

ラストに待つ新井を倒すのは誰か!?

遊び方

●操作方法



	1P側の操作	2P側の操作
左右移動	4、6キー	D、Gキー
ジャンプ	8キー	Rキー
しゃがみ(ガード)	2／5キー	V／Fキー
攻撃1	⬆キー	Aキー
攻撃2	➡キー	Zキー
避け	⬆+➡キー	A+Zキー
気合をためる	⬆+➡+2／5キー	A+Z+V／Fキー
ポーズ	Escキー	
強制終了	ポーズ中にQキー	

▼ストーリーモード(1P)



7人のキャラクターから選択し、新井の野望を阻止するために戦おう！

▼2P対戦モード



2P対戦を選べば、ラスボスの新井も使える。反則な強さを持った超能力が炸裂ッ！

▼ランキング



君の戦いぶり次第でスコアが付くランキングシステム。

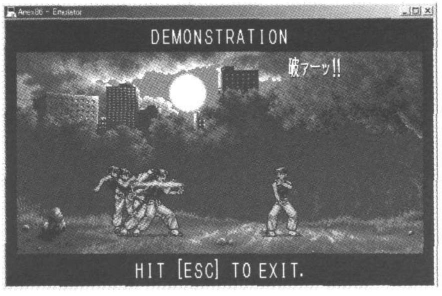
▼気合をためれば最大で3倍の攻撃力に！



▼負けてしまった



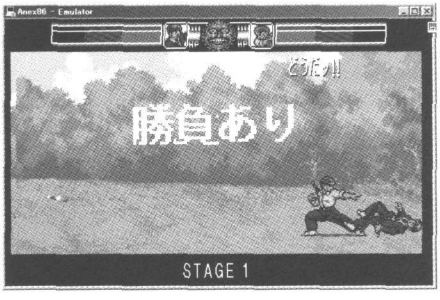
▼同キャラ対戦



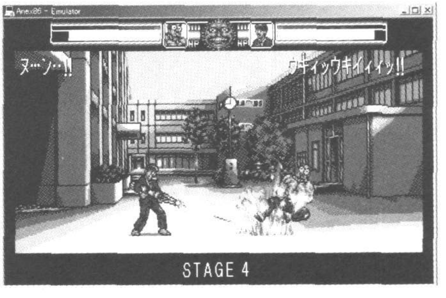
▼玄海行王はさすがに強い



▼まず一勝



▼野笛の武器は破壊力絶大！



▼勝ちポーズ



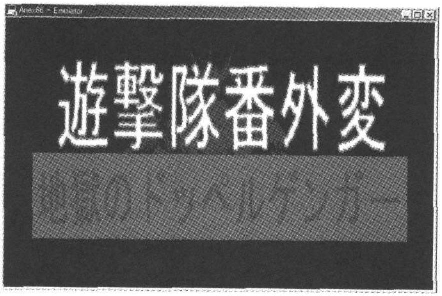
補足

コマンド入力なしの簡単操作で遊ぶ格闘ゲームです。技を出すたびに出るセリフや、キャラクターごとにエンディングが用意されています。

格闘アクションゲーム

遊撃隊番外変 -地獄のドッペルゲンガー-





製作者：TKO soft.
URL　：http://www.din.or.jp/~tko_soft/
実行ファイル：JIGOK.EXE

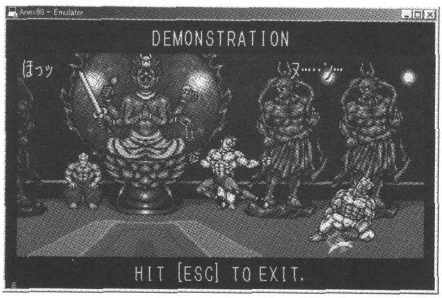
解説

己の肉体に強烈な自負を持つ漢・安木タカヨシの前に、忽然と現れたのは、人を超えた究極の安木「超安木」であった。それは、己の未来の姿なのか!?

“安木を超える者は、安木だけェ…”、戦いの果てに答えはあるのだろうか？

遊び方

●操作方法



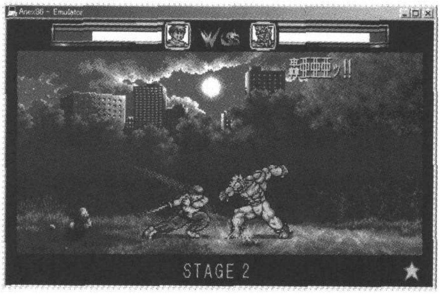
	1P側の操作	2P側の操作
左右移動	4、6キー	D、Gキー
ジャンプ	8キー	Rキー
しゃがみ(ガード)	2/5キー	V/Fキー
攻撃1	⬆	Aキー
攻撃2	➡	Zキー
避け	⬆+➡	A+Zキー
気合をためる	⬆+➡+2/5キー	A+Z+V/Fキー
ポーズ	Escキー	
強制終了	ポーズ中にQキー	

▼2P対戦



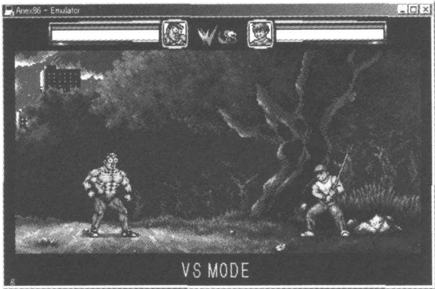
2P対戦を選べば、ラスボスの「超安木・怒」も使える。気合ためはできないが、ハナっから気合十分なパワーファイターだ。

▼ヒミツのコマンド



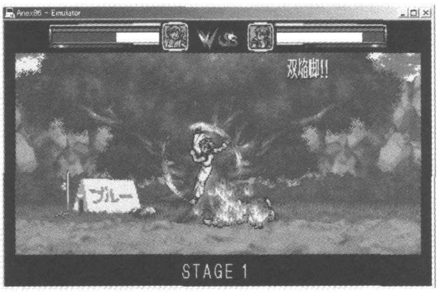
ストーリーモード（1P）でカーソルを安木に合わせ、⬆➡キーの同時押し（しばらく押し続ける）で決定すると…。

▼「番外変」ならではの時空を超えた内容



前作の安木と、少し逞しくなった斎藤（ちょっとハラが目立ってきている）も登場。

▼女の子キャラもがんばる



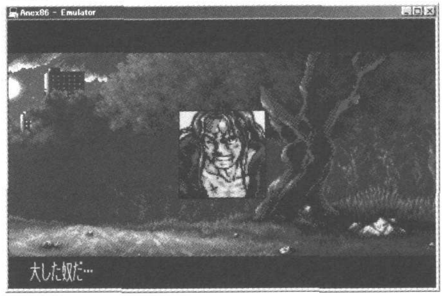
▼これは楽勝か？



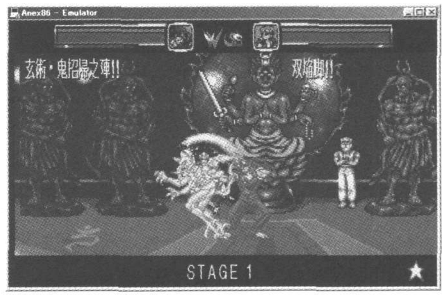
▼逆転負け！



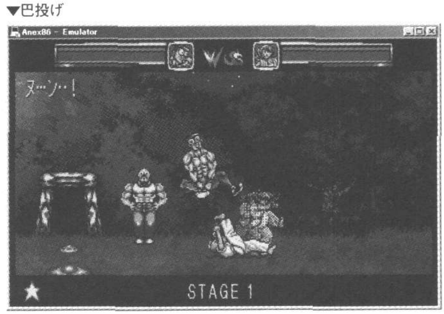
▼無念



▼飛び道具を持っているキャラも



▼巴投げ



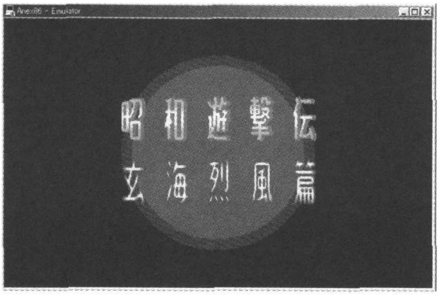
補足

あの「遊撃隊」のキャラクター、安木を主人公に据えた番外的な内容の対戦格闘ゲーム。臭い立つようなラスボス「超安木・怒」はもちろん、各キャラクターの愉快なセリフにも注目。

格闘アクションゲーム

昭和遊撃伝 -玄海烈風篇-





製作者：TKO soft.
URL ：http://www.din.or.jp/~tko_soft/
実行ファイル：SYOWA.EXE

解説

本書に収録されているアドベンチャーゲーム「遊撃隊」に登場した、裏骨法使い・玄海行王の若き頃の活躍を描いた格闘アクションゲームです。

最強の格闘家であり、一族の長でもある玄海轟天を倒し、最強の座を手に入れるため、7人の戦いが始まった。

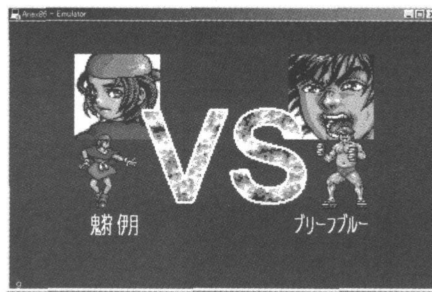
遊び方

●操作方法

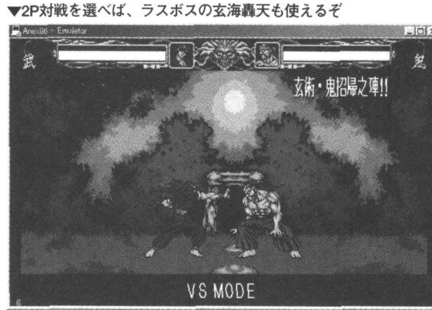


	1P側の操作	2P側の操作
左右移動	4、6キー	D、Gキー
ジャンプ	8キー	Rキー
しゃがみ(ガード)	2/5キー	V/Fキー
攻撃1	⬆	Aキー
攻撃2	➡	Zキー
避け	⬆+➡	A+Zキー
気合をためる	⬆+➡+2/5キー	A+Z+V/Fキー
ポーズ	Escキー	
強制終了	ポーズ中にQキー	

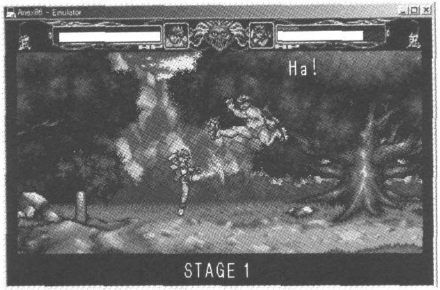
▼一人異彩を放つナゾの男ブリーフブルー



▼2P対戦を選べば、ラスボスの玄海轟天も使えるぞ



▼Bブルー VS 小スーザン



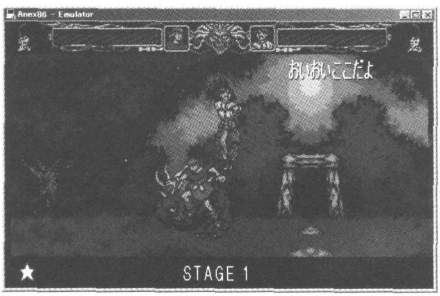
▼一筋縄ではいかない相手ばかり



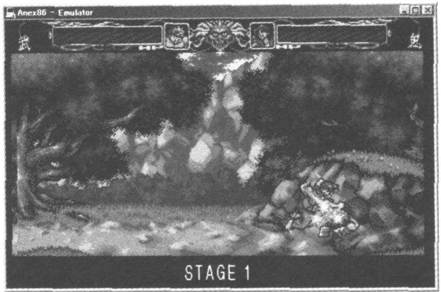
▼惜しくも敗北



▼攻撃をかわすMr.A



▼マウントポジションをで殴られるブリーフブルー



補足

確かに強いが、変なジイさんとしか思えなかった玄海行王の若き頃(美青年！)の活躍を描いた格闘ゲーム。一族最強(=世界最強)の玄海一族の頂点に立てるか？



A
ACT

格闘アクションゲーム

ヒロインズ・フェスティバル'96





製作者：TKO soft.
URL　：http://www.din.or.jp/~tko_soft/
実行ファイル：VAV2.EXE

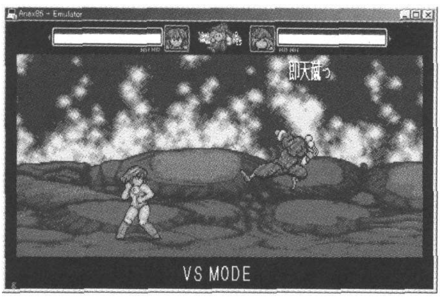
解説

2年に一度、香港のとある大富豪が主催し、世界中から強者が集うこの格闘大会は「羅漢天武会」と呼ばれ、世界最強の称号を誇り得るに相応しい、最高の舞台であった。

そしていま、世界最強のヒロインの座をめぐって、レディース・トーナメント部門が始まろうとしている…

遊び方

●操作方法



	1P側の操作	2P側の操作
左右移動	4、6キー	D、Gキー
ジャンプ	8キー	Rキー
しゃがみ(ガード)	2/5キー	V/Fキー
攻撃1	⬆	Aキー
攻撃2	➡	Zキー
避け	⬆+➡	A+Zキー
気合をためる	⬆+➡+2/5キー	A+Z+V/Fキー
ポーズ	Escキー	
強制終了	ポーズ中にQキー	

▼7人のキャラクターで最強ヒロインの座を目指せ！



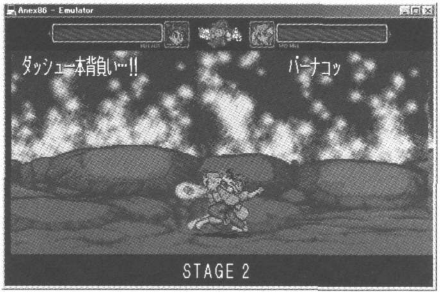
▼必殺技が決まった



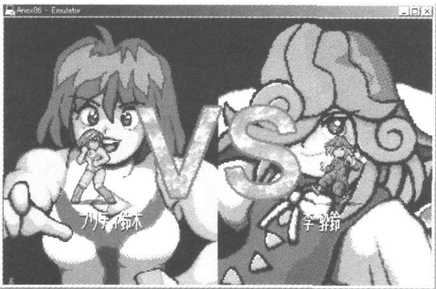
▼余裕の勝利



▼技の激突！

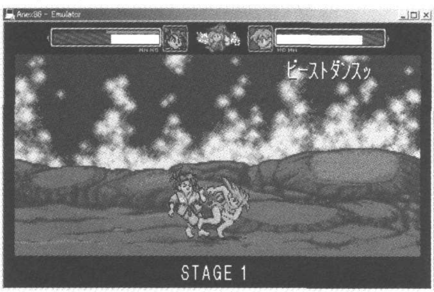


▼ボスキャラと対戦



前大会覇者・李酔鈴は酔拳使い。のらりくらりと…、この！

▼かくれキャラ



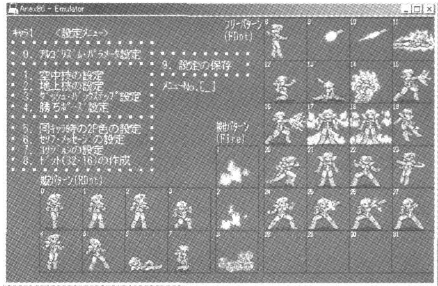
キャラクターセレクトで、⬆➡キー同時押しで決定してみるベシ。

補足

前ページまでに紹介されている遊撃隊格闘シリーズ3部作と、この「ヒロインズ・フェスティバル'96」は、格闘ゲーム作成ツール「VAV Developer's Kit 2.3」により製作されており、実はエディタなども同時収録されている。

セリフ、思考ルーチンなど、いろいろ変更できるぞ。詳しくは、VAV2フォルダ内のドキュメントファイルを参照のこと。

▼エディタ画面



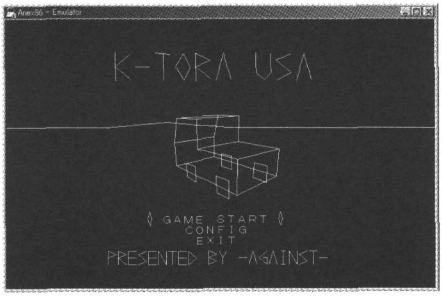


Column：拡張メモリを必要とするソフトが動きません

[Config]-[System] [Ext-RAM] をチェックしてください。

ワイヤークレーム3Dレースゲーム

K-TORA USA



製作者：HARU
URL　：http://hp.vector.co.jp/authors/VA015882/
実行ファイル：KTORA.EXE

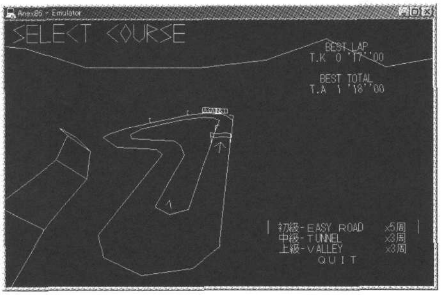
解説

ワイヤーフレームの3Dレースゲーム。軽トラック(K-TORA)を駆使して3コースを走破しましょう。ライバルカーも同じK-TORAなのだ。

遊び方

初級/中級/上級の3コースから1つ選び、ベストラップを出すべく軽トラックをカッ飛ばしましょう。

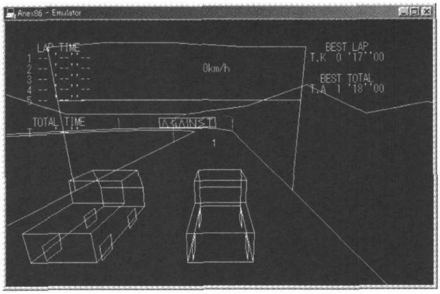
▼コースセレクト



●操作方法

ハンドル/カーソルを動かす	テンキー、またはカーソルキー
アクセル/決定/設定変更	Xキー(決定はEnterキーでもよい)
ブレーキ/バック	Zキー
視点変更	Aキー
キャンセル/ゲームの一時停止	Escキー
高速再スタート	Homeキー

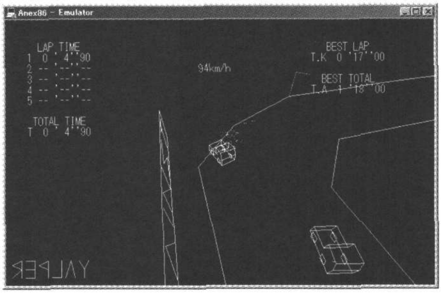
●画面構成



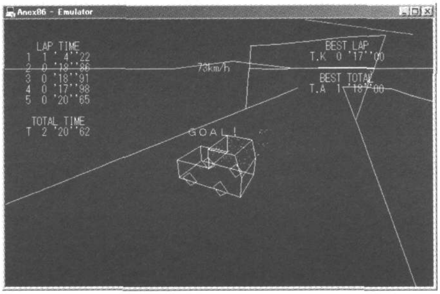
画面中央上部には、現在の時速が表示されます。バックのときはマイナス表示になります。

LAP TIME	ラップタイムを周回順に表示する。
TOTAL TIME	ラップタイムを合計する。
BEST LAP	これまでの1周の最速タイム。
BEST TOTAL	これまでの合計最速タイム。

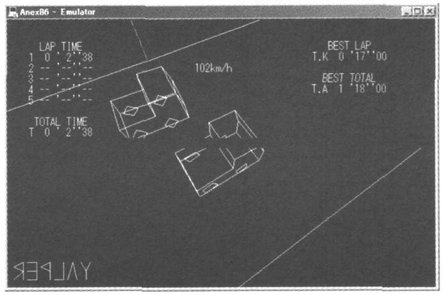
▼コーナリング失敗！　差は広がるばかり…



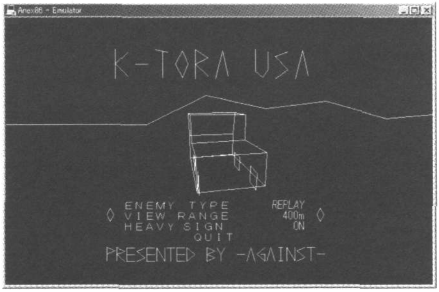
▼ゴール！



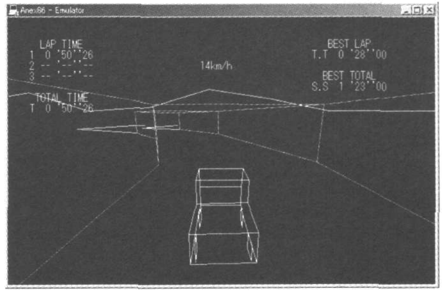
▼リプレイも用意されている



●ゲームの設定変更



▼走れK-TORA！　汽笛ぴぽぴぽ〜♪（違います）



タイトル画面で「CONFIG」を選ぶと、ゲームの設定を変更できるコンフィグ画面になります。

●ENEMY TYPE：**敵車のタイプ**

COM・○○○にすると、コンピュータが難易度に応じて車を操作します。

REPLAYにすると、選択するコースにリプレイデータがあれば、敵はベストトータルの走りを再現します。NONE ENEMYにすると、敵は出てきません。

●VIEW RANGE：**視野の範囲**

風景を見渡せる範囲を設定できます。狭い方が処理速度が上がります。処理落ちしたら、この設定を変えてみましょう。

●HEAVY SIGN：**処理落ちのチェック**

ONにしておくと、1秒間に画面を書き換えている回数がレース中の画面右下に表示され、処理落ちが起こると画面の中央下に「HEAVY!」と表示されます。

●QUIT：**タイトル画面に戻る**

設定を変えるときは、その項目を選んでから決定キーを押してください。

Escキーでもタイトル画面に戻ることができます。

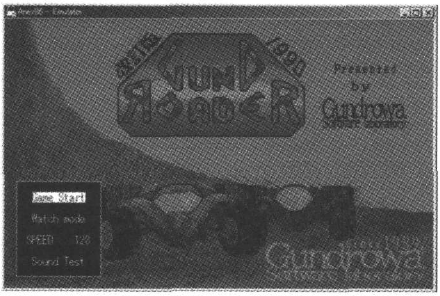
補足

いまとなっては、ワイヤーフレームなんて、あえてわざとやるような技術になってしまいましたが、当時は滑らかな動きを3Dで実現するために、最良の手段だったのです。

このゲームを遊ぶときは、自分でBGMを歌うベシ。エビバリレッソン！　「ケェイトォラアァァ〜♪」

ダートトラックレースゲーム

Gundroader



製作者：GundrowaSoft
URL　：なし
実行ファイル：GUND.EXE

解説

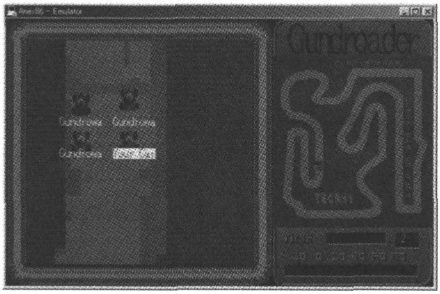
「Gundroader」は、コース自体が滑らかにグルグルまわるダートトラックレースです。

6つのコースから好きなコースを選択し、3台のライバルカーに負けないようにゴールを目指してください。

遊び方

6種類のコースから1つ選択し、1周すればレースは終了です。**Shift**キーによるターボ加速をうまく使って、最速ラップを目指します。

●操作方法

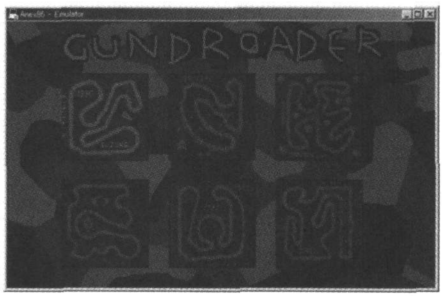


ハンドル操作	テンキーの4、6
アクセル(前進)	Zキー
ブレーキ(後退)	Xキー
ターボ加速	Shiftキー
レース中断	Escキー

●レースを始める前の設定

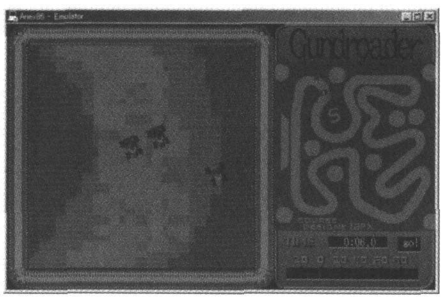
①SPEED	まず、タイトル画面のメニューでSPEEDの調整をしましょう。 初期値の 128では、Anex86では速すぎるかもしれません。60〜30くらいに設定してみましょう。
②Watch mode	SPEEDを決めたら、念のためWatch modeで、希望する速さになったかどうかをチェックしてみましょう。

●コースの選択



6つあるコースから好きなコースを選択できますが、急なカーブのあるコースは難しいです。操作に慣れるまでは、簡単なコースで練習するとよいでしょう。

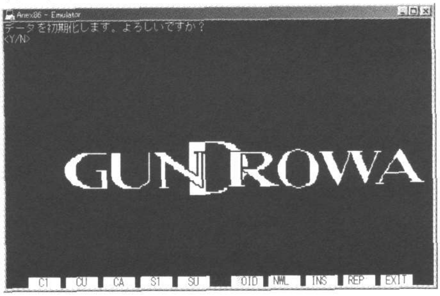
●ライバルカー



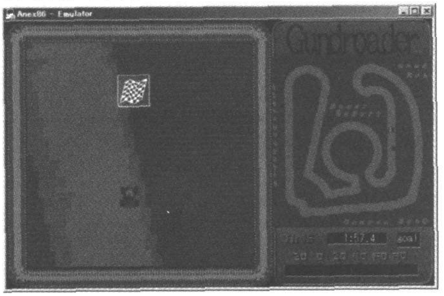
自分のベストラップがライバルカーの動きに反映されます。つまり、プレイヤーの腕に合わせて、ライバルカーはどんどん速くなっていくわけです。

ライバルカーのデータをリセットしたい場合は、Shiftキーを押しながらゲームを起動します。

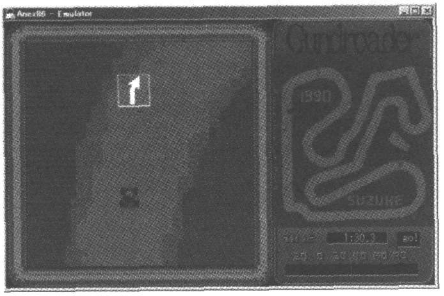
▼データのリセット



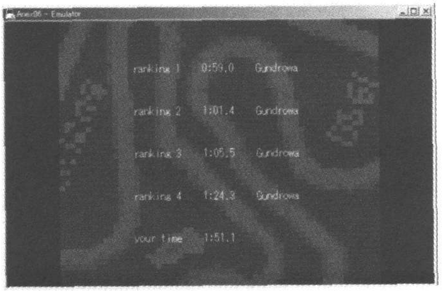
▼チェッカーフラッグ



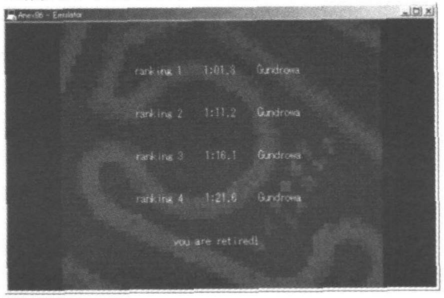
▼カーブの前に矢印が表示される



▼ベストラップを出せば名前をのこせる



▼時間がかかりすぎるとリタイアになる



補足

SPEEDを10くらいに設定して遊び、最速ライバルカーを作ってから、友達に挑戦させたら面白いかもしれません。

通常のスピードで再現したら、かなりのライバルカーになっているハズだぞ。インチキだけどね。

A
ACT

3Dドライビングゲーム

3D ターボフリーウェイ



製作者：FKS
URL　：http://deepseafish.org/home.htm
■実行ファイル：TFWAY.EXE

解説

対向車がちゃんと右車線を走っている、だんだん日が暮れていくなど、ドライブ感覚あふれる3Dドライビングゲームです。

全7ステージを最高ラップを目指してカっ飛ばす…、というより、のんびり景色を眺めながらドライブするのが、このゲームの楽しみ方でしょう。

知る人ぞ知る名作を収録させていただきました。

遊び方

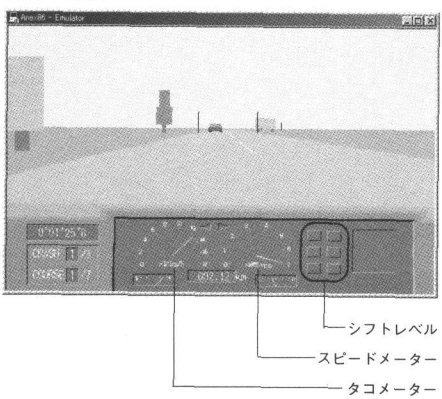
7種類のコースを完走するか、1つのコース内で車や看板に3回衝突してしまうと、そこでゲームオーバーとなってしまいます。

事故を起こさないよう、オートマチック(3速)、マニュアル(4速)、プロフェッショナル(4速)の3種類のモードでドライブを楽しんでください。

●操作方法

ハンドル操作	テンキーの4、6、またはカーソルキーの⬅ ➡
ギアチェンジ	テンキーの8、2、またはカーソルキーの⬆ ⬇ (オートマチックではない)
アクセル	Shiftキー/Capsキー/Enterキー
ブレーキ	Ctrlキー/Altキー/スペースキー
ポーズ	Escキー 何か他のキーを押すとゲームは再開する。
強制終了	Pauseキー

●画面の説明



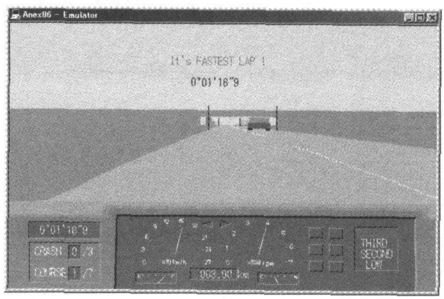
2つのメーターがあります。左がスピードメーター、右がタコメーター(エンジン回転計)です。さらにその右には現在のシフトレベルが表示されます。

画面の左端には上から順にラップタイム、現在のクラッシュ数、コース番号が表示されます。

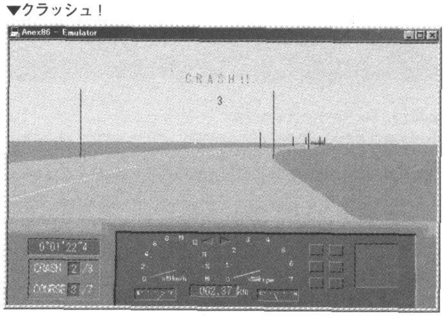
無理なギアチェンジはエンストのもと。

エンストすると3秒間のペナルティが…

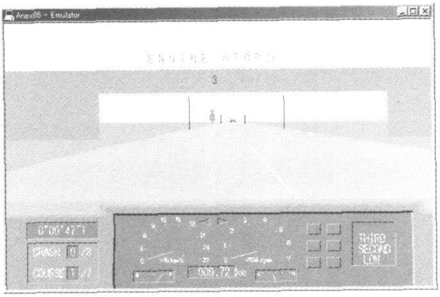
▼ファステストラップ



▼クラッシュ！



▼エンスト



▼夕暮れ



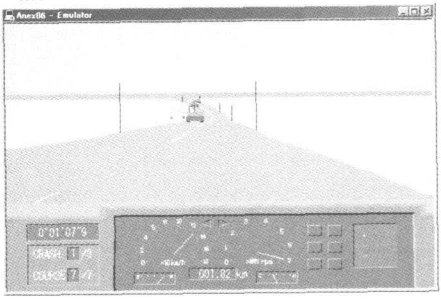
走っていると薄暗くなってきました。雰囲気出てます。

▼夜のドライブ



画面はシンプルすぎるくらいですが、動くところを是非見てほしい。ドライブ感覚がとてもリアルです。

▼最終ステージは海沿い

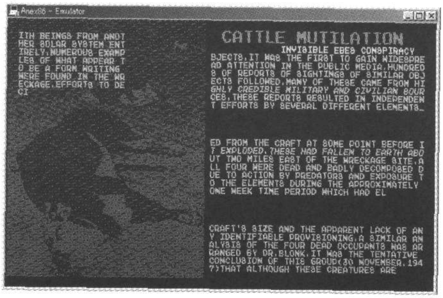


補足

マニュアル4速シフトなのですが、エンジンのトルクバンドが通常のマニュアル車では、回転数4000を中心として比較的広いのに対し、プロフェショナル仕様車では5000以上からがトルクバンドとなります。

最高速度も、通常のマニュアル車に比べて1.5倍ほど速く、オートマチック車に比べると2倍以上の速度となっています。

アクションゲーム
CATTLE MUTILATION



製作者：onion software
URL　：http://www.onionsoft.net/
実行ファイル：CM.EXE

解説

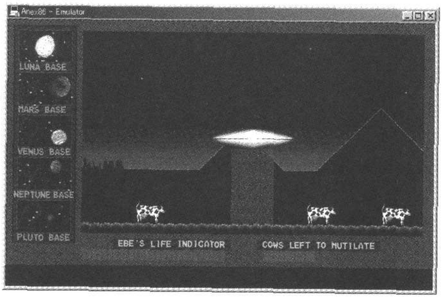
そのタイトルから想像されるとおり、牛を捕獲するヘンなアクションゲーム「キャトル・ミューティレーション」です。

イーバくんの乗るUFOを操作して、ボーっとしている牛を捕獲、そして用済みになったら捨て去って行くという、…何とも世紀末なゲームです。

遊び方

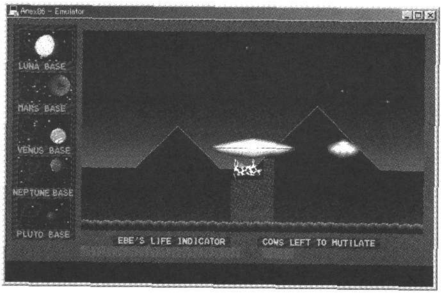
UFOを操作し、捕獲ビームで牛を捕まえて養分を吸い取ります。すべての牛を捕まえれば、ステージクリアです。

●操作方法

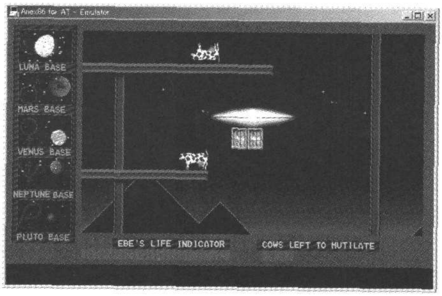


UFOの移動	テンキーの8、2、4、6
捕獲ビーム発射/切り離し	Shiftキー

▼牛さんを吸い吸い

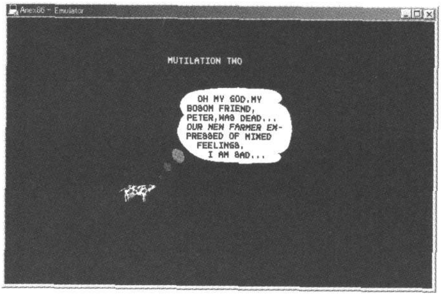


▼コンテナを吸い吸い



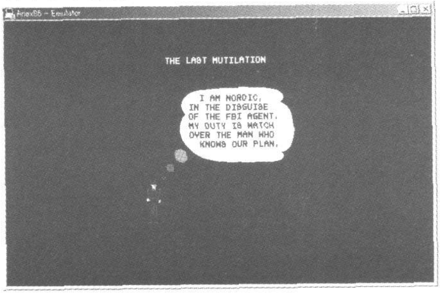
ビームは牛以外にもコンテナを吸い寄せることもできる。コンテナを落とせばバリアも破壊できるぞ。

▼メッセージ画面①

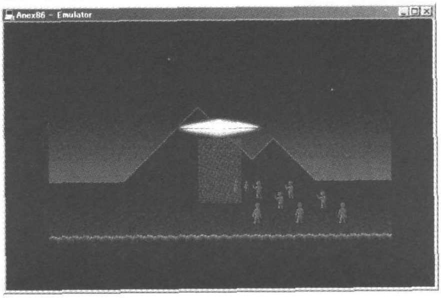


ある程度ステージクリアすると謎のメッセージが…？

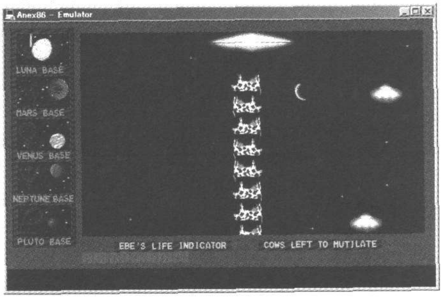
▼メッセージ画面②



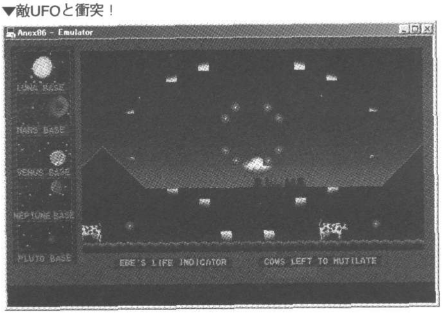
▼オープニング



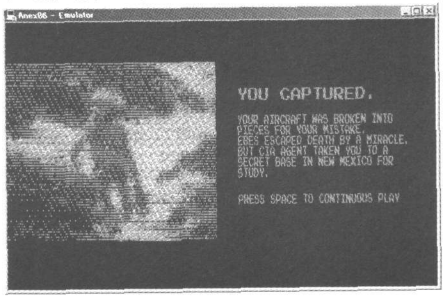
▼月に牛（処理済）



▼敵UFOと衝突！



▼つかまったイーバくん



補足

テレビのUFO特番でおなじみの怪奇現象キャトル・ミューティレーションがついにゲームに(笑)！

しかもエンディングでは、極秘に入手したという衝撃映像が…！

そのセンスをお楽しみください。

アクションゲーム

コンパルガ



製作者：onion software
URL　：http://www.onionsoft.net
実行ファイル：COMPARGA.EXE

解説

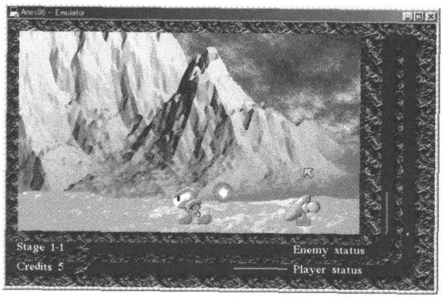
巨大な蒸留塔を持つ国ザルバールは、エネルギーの原料であるPyrrolidineの発掘場所を敵国に奪われてしまった。主人公Vigronはザルバールを救うため、敵を壊滅し、Pyrrolidineを回収、蒸留塔へ充填するため、立ち上がるのであった。

遊び方

マウスカーソルを操作して、主人公のVigronをコントロールし、敵を倒します。

各ステージでは、指示されるクリア条件を満たす必要がありますので、注意してください。

●操作方法

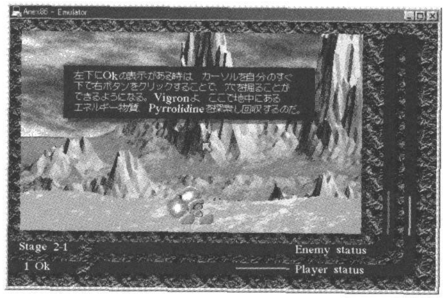


移動	マウスの右クリックで、Vigronはカーソルの方向に移動する。 テンキーの4、6でも左右に移動できる。
攻撃	マウスの左クリックでVigronはカーソルの方向に攻撃する。
ジャンプ	Vigronの上空で右クリックするとジャンプする。
発掘	Vigronの足の下(地面)を右クリックすると発掘する。
ゲームの中止	Escキー

Vigronは敵を倒して経験値を貯めると、攻撃力や耐久力が上がって強くなります。

なかなかクリアできない人は、このシステムを利用してじっくり遊んでみましょう。

▼クリア条件

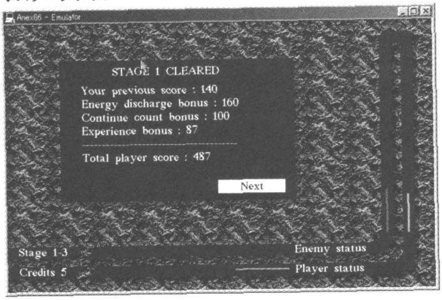


ステージ開始時に表示されたクリア条件を満たそう。

▼1面クリア

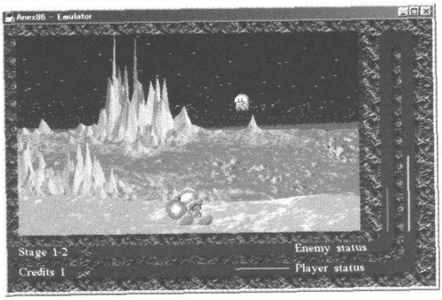


▼ステージクリア



ステージをクリアすると得たボーナスや経験値が表示されます。

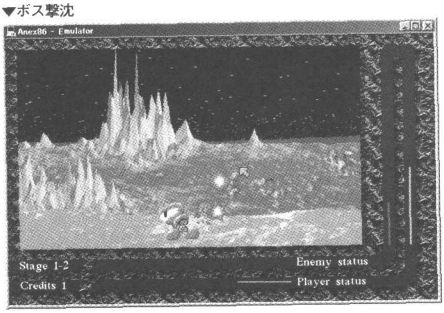
▼カワイイ敵が多いが手強いぞ



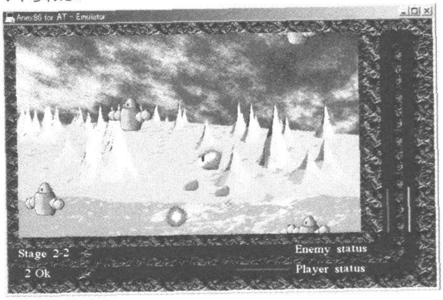
▼ボスキャラ？　意外と弱いっす



▼ボス撃沈



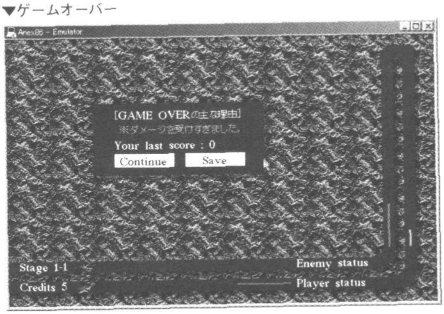
▼やられた！



▼pyrrolidine回収



▼ゲームオーバー



ゲームオーバー時に「SAVE」を選ぶと、Vigronの能力値を保存してくれます。

補足

かなり特殊な操作のゲームなのですが、序盤の面がVigronの能力を一つひとつを紹介してくれる練習ステージになっているおかげで、とても遊びやすいゲームになっています。

マウスを使って遊ぶアクションゲームなので、Anex86で動作させる際は、マウス表示切り替えで、Windowsマウスの表示をOFFにするのを忘れないように。

A
ACT

3D騎馬戦アクションゲーム
ざ・騎馬戦

ABA Games



製作者：たぼはぜ工房
URL　：http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/
実行ファイル：KIB.EXE

解説

「ざ・騎馬戦」は、運動会ネタの定番である騎馬戦をもとにした3D騎馬戦ゲームです。

怒号、悲鳴ひしめく中、騎馬をマウスでグリグリ動かして突進！　優勝を目指してドツキ合いを繰り広げましょう。

決勝戦は、かなり真剣に戦っても難しいです。マウステクニックを駆使し、気合いと運もかき集めて、優勝を掴み取ってください。

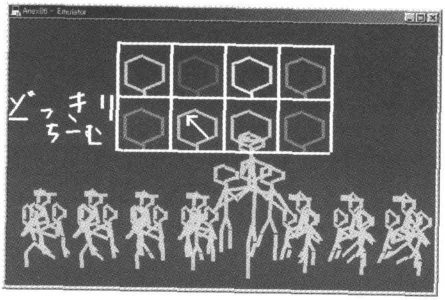
遊び方

マウスで騎馬を操作して、制限時間内にできるだけ多くの敵騎馬を倒してください。敵に体当たりするか、敵を場外に追い出すかすると敵は縮んでゆき、最終的には消滅します。

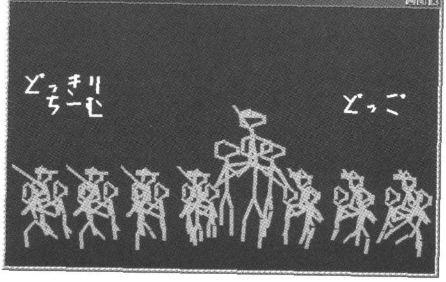
●操作方法

マウスを前後するとその方向に走り、左右するとその方向に旋回します。

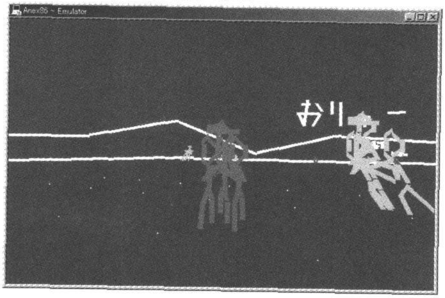
▼チームを選択してバトル開始！



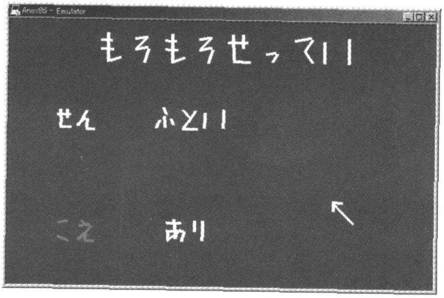
▼シバキあげたるーっ！



▼戦闘中、発せられる雄叫びにも注目

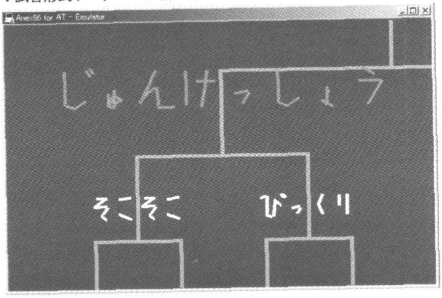


▼文字サイズなどの変更

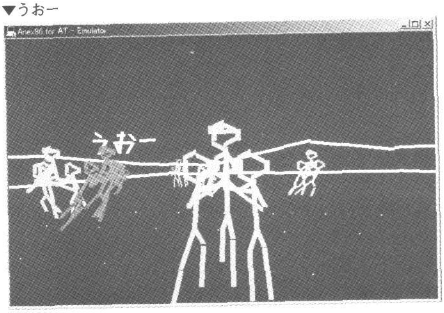


Escキーでポーズをかけると、文字の太さ、声(雄叫び)の表示が切り替えられます。

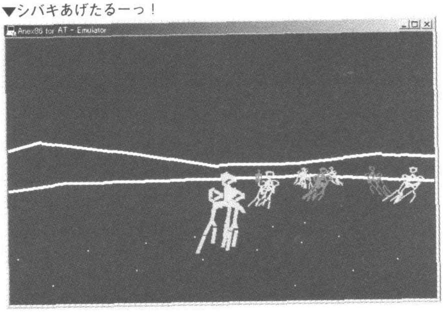
▼試合形式トーナメント制の勝ちぬけ！



▼うおー



▼シバキあげたるーっ！



補足

勢いのあるゲームセンスと高いプログラム技術に裏打ちされた、愉快な3D騎馬戦ゲームです。

ポリゴンを使った独自の文字表示や、味わいのあるグラフィックもご堪能アレ。

Column：どんなショートカットキーがありますか

- **[Alt+[Enter]**
  全画面とウインドウ表示を切り替えます。
  関連： [Config]-[Window]

- **[Alt]+[Space]**
  メニュー画面を呼び出します。
  全画面表示中も有効です。

- **[Alt]+[Back]**
  マウスのモード（Mouse Capture）を切り替えます。
  マウスカーソルを1つにしたいときに使ってください。
  関連： [Config]-[Mouse]

- **[Alt]-[Pause]**
  エミュレータを一時停止、再開します。

穴掘りアクションゲーム

すぺーす ぱにっ娘





製作者：BUGSOFT
URL　：http://www.moe2.org/
実行ファイル：PANIC.EXE

解説

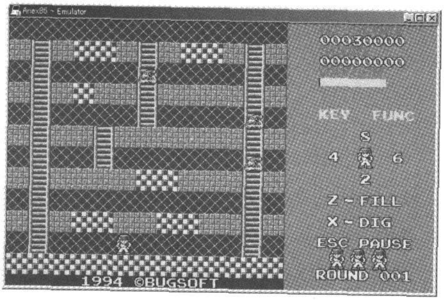
穴掘り穴埋め娘「ぱにっ娘」を操作して、酸素が切れる前にモンスターをやっつけましょう。

モンスターを穴に落とし、穴にハマってるうちに埋めてしまえば、墜落死させることができます。しかし、モンスターによっては2段、3段の高さから墜落させなくては死なないヤツがいます。気を付けてください。

ただし、他のモンスターの墜落の巻き添えにできれば、どんなモンスターでも一撃で倒せます。

遊び方

●操作方法

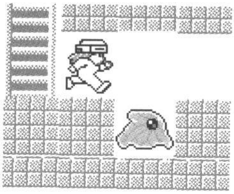


ぱにっ娘の移動	テンキーの8、2、4、6
穴掘り	Xキー
穴埋め	Zキー
ポーズ	Escキー

●モンスターの倒し方

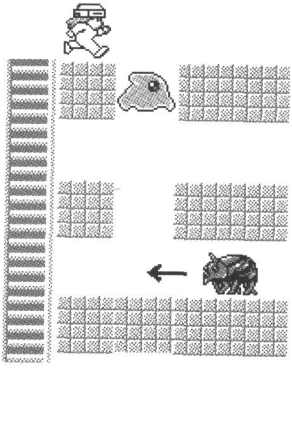
①埋め殺し

下が塞がっている場合、敵を埋めてしまう。段数に関係なく無条件に殺すことができます。



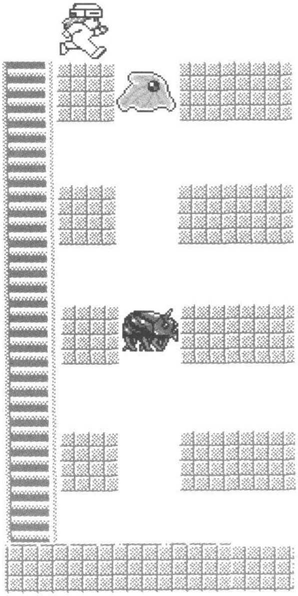
②衝突させる

上の敵を落として下の敵と衝突させれば、段数に関係なく、無条件に殺すことができます。

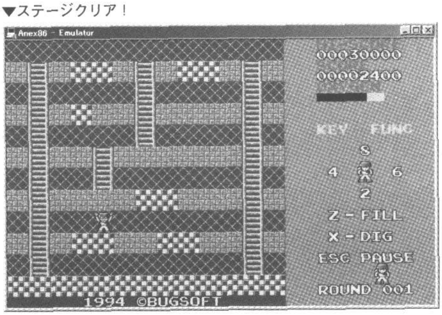


③連鎖落とし

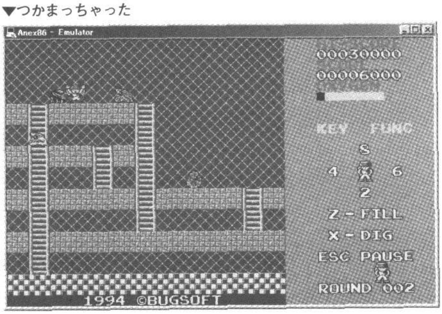
上の敵を落とすと下の敵も連鎖で落下します。その場合、段数に関係なく無条件に殺すことができます。



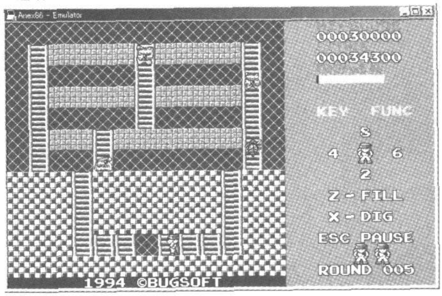
▼ステージクリア！



▼つかまっちゃった



▼連鎖でボーナス得点のチャンス！



操作に馴れてきたら、落下のタイミングを合わせて連鎖を狙おう。

補足

一見、懐かしのアーケードゲーム「スペースパニック」のようですが、連鎖落とし、衝突、埋め殺しなどのオリジナル要素によって、面白さが増しています。

アクションゲーム
CRIM





製作者：TSUKKAsoftware
URL　：http://www.tsukka.net/soft/
実行ファイル：CRIM98.EXE

解説

主人公のクリムを操作して遊ぶアクションゲームです。それぞれ個性的な動きをする、9種類のモンスターから逃げつつ、全42面クリアを目指しましょう。

ステージが進むごとに、モンスターの種類、ステージの仕掛けが増えて、徐々に難しくなっていきますが、ステージの大きな区切りごとにコンティニューもできますので、がんばってください。

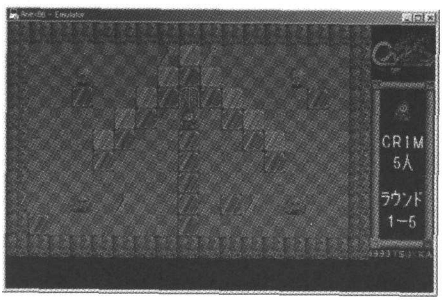
遊び方

モンスターに捕まらないようにしながら、ステージ内に散りばめられたカギを回収して、トビラから脱出すればラウンドクリアとなります。

ブロックになりすましたり、魔法があまり効かないタイプなど、バラエティあふれるモンスターたちの動きに気を付けて、クリムを操作してください。

6面クリアごとにコンティニューできるので、じっくり遊べます。

●操作方法



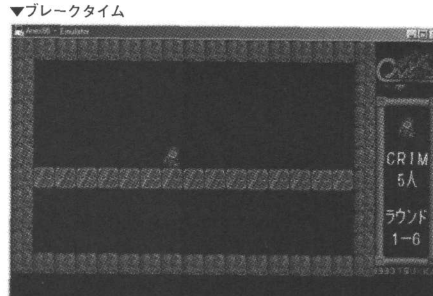
クリムの移動	テンキーの8、2、4、6、またはカーソルキー
魔法を使う	Enterキー/Shiftキー/Xキー/スペースキー
ポーズ(一時停止)	Escキー/無変換キー
自滅	Endキー

▼八方ふさがり…



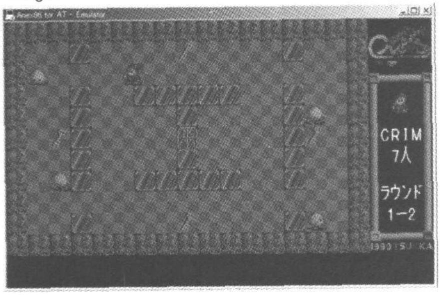
一度通過すると閉じてしまうカベに気を付けよう。どうにもならなくなったら、Endキーで自滅するしかない。

▼ブレークタイム



ラウンド数の上の桁が変わるときには、ブレークタイムとして「クリムシアター」が上演される。

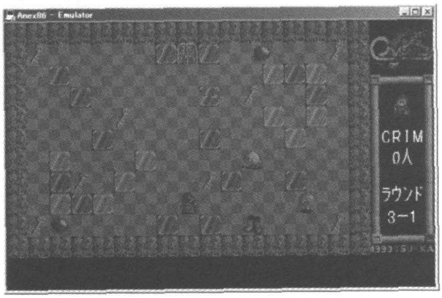
▼stage1



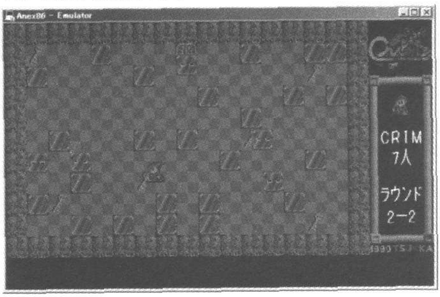
ステージ1は練習のつもりで。

モンスターもクリムを追ってくるわけでもなく、ただウロウロしているだけです。ジャマだったら魔法で吹き飛ばしてしまいましょう。

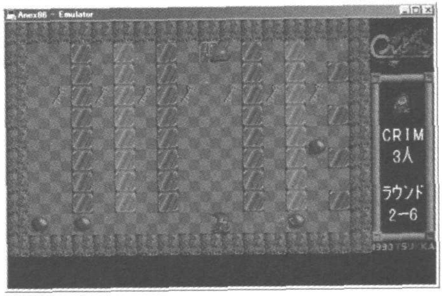
▼ブーツを取ると足が速くなる



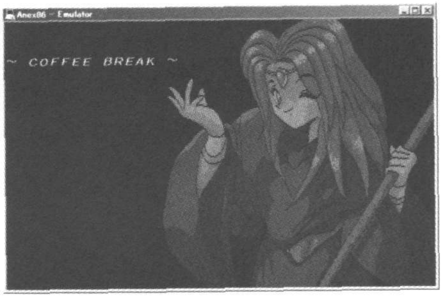
▼カベに化けてる敵もいれば



▼魔法が効かないヤツもいる



▼コーヒーブレイク



補足

ラウンドが進むごとに敵の種類も増えて、より難しく、忙しくなっていきます。ステージ開始時にマップ全体を把握しておくべシ。

ブロック崩し型アクションゲーム

おきらくブロック ちょびんでるんるん





製作者：TSUKKAsoftware
URL　：*http://www.tsukka.net/soft/*
実行ファイル：CHOBIRUN.EXE

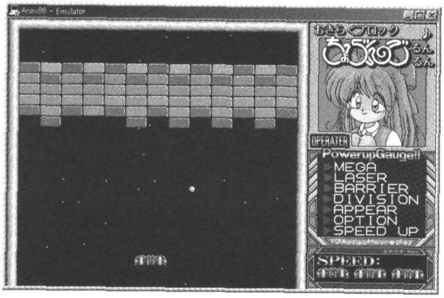
解説

ブロックを壊すと、クリアの手助けとなるパワーアップカプセルが登場したりして、自機(バー)をパワーアップさせることができるブロック崩しゲーム。

画面上にある破壊可能なブロックをすべて崩して、ステージクリアを目指します。3ステージクリアごとに、ご褒美グラフィックも見られるぞ！

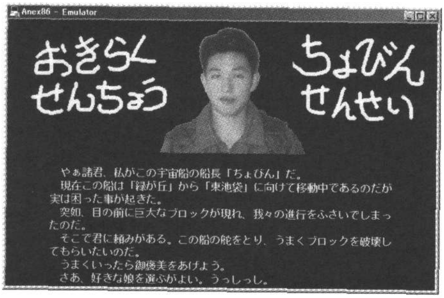
遊び方

●操作方法

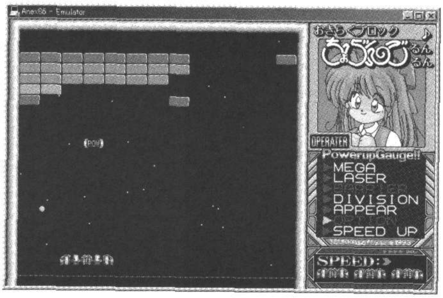


自機(バー)の移動	テンキーの8、2、4、6、またはカーソルキー ジョイスティックにも対応。
加速移動	Shiftキー/Aキーを押しながら移動する。
パワーアップ	5キー/Zキー/Sキー/無変換キー
レーザー発射	Enterキー/Xキー/Dキー/スペースキー

▼ちょびん船長



●パワーアップカプセルの説明



ブロックを破壊するとパワーアップカプセルが落ちてくることがあります。そのカプセルを取ると画面右のゲージランプが点灯します。カプセルを1つ取るごとにゲージが1つ上がりますので、パワーアップさせたいところで、パワーアップのキーを押します。

パワーアップは複合利用できますが、「APPEAR」と「*DIVISION*」は、ステージクリアするごとに無効になります。それ以外のパワーアップは、ご褒美グラフィックを見るごとに、すべてクリアされます。

SPEED UP	自機の移動速度が速くなる。
OPTION	自機の横幅が長くなり、ボールを受けやすくなる。
APPEAR	隠れブロックを表示する。
DIVISION	ボールが4つに分裂する。
BARRIER	ボールを5回まで反射させる。
LASER	自機がレーザーを発射できるようになる。ブロックを撃ち崩そう。
MEGA	一番弱いブロックのみボールが貫通する。

▼女の子選択

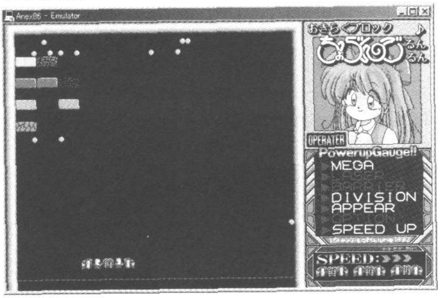


▼ご褒美グラフィック

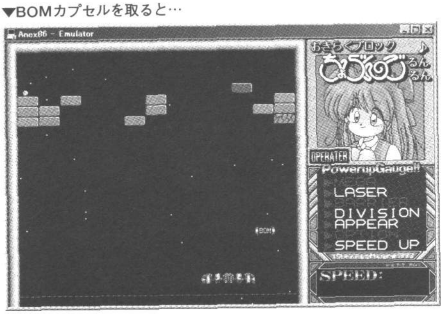


女の子はゲームスタート時に指名します。

▼DIVISION

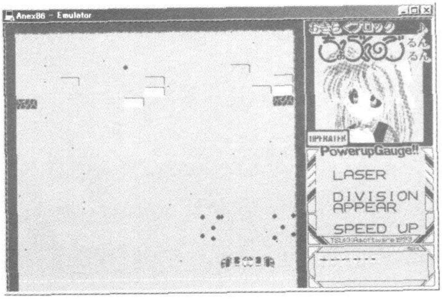


▼BOMカプセルを取ると…



かなり難しいステージもパワーアップで逆転可能。あきらめずにクリアを目指そう。

▼ボール一斉発射！

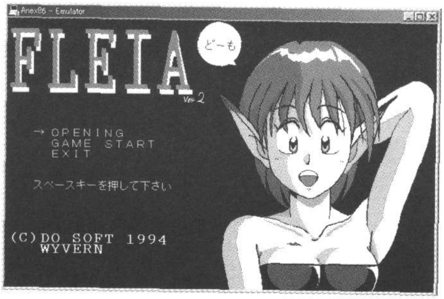


補足

「OPTION」や「LASER」などのパワーアップをすると、格段にゲーム攻略が楽になります。カプセルが溜まったら迷わずパワーアップしましょう。

アクションゲーム

FLEIA



製作者：WTVERN
URL　：http://cgi3.freeweb.ne.jp/misc/wyvern/
実行ファイル：FLEIA.EXE

解説

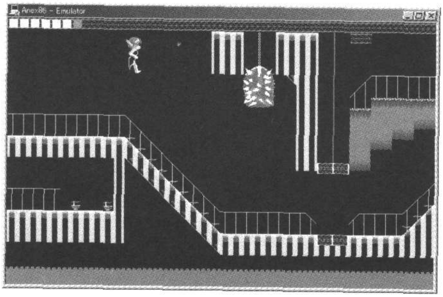
フレイアが師匠のクラウスに“修行をしてこい”といわれ、遺跡の大きな井戸に蹴り落とされた所から始まります。

吹き上がるマグマ、襲いくるケモノ、16トンのオモリなどを避け、奥に待つボスを倒しましょう。

なぜって…それが修行だから。

遊び方

●操作方法

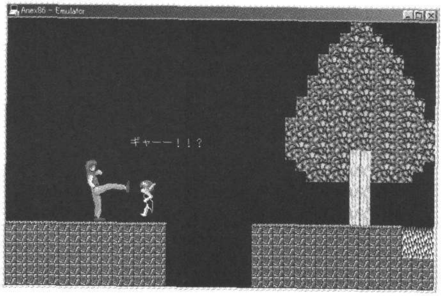


フレイアの移動	テンキーの4、6
フレイアの昇降	エレベーターの中心に乗ってテンキーの8、2
フレイアのしゃがみ	エレベーターに乗ってないとき2
フレイアのジャンプ	スペースキー

●ルールの説明

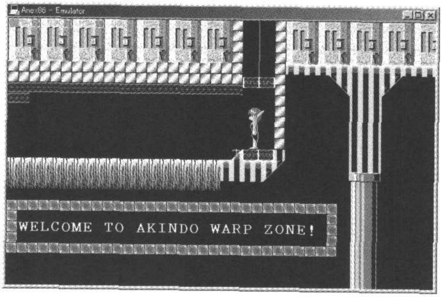
・コーラを取ると体力が回復します。
・ラーメンを取ると体力の上限が上がります。
・鍵がないと通れない場所があります。
・ドカンには入れません。
・敵らしきモノに当たるとダメージを受けます。
・緑色のブロック上を通ると、現在の状態がセーブされます。コンティニュー時に有効になります。
・ボスは、腕に乗って頭を踏んづけましょう。

▼試練の始まり



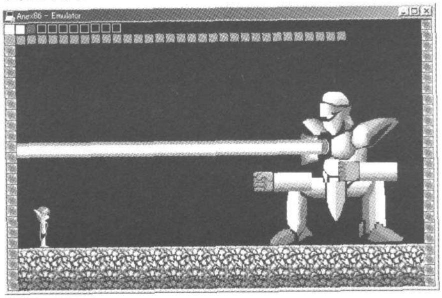
師匠の命令で井戸に蹴り落とされる主人公。これも修行のためだ。

▼ここは…？



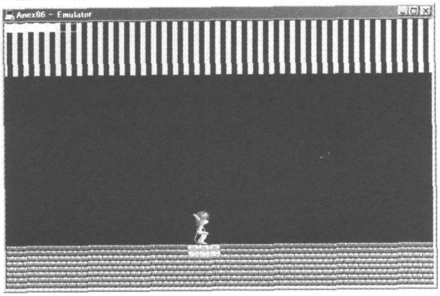
ヒミツのワープゾーン。探し当てて近道しよう。

▼ボスキャラ

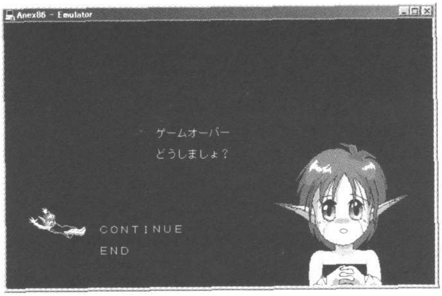


ナニがモチーフなのかわからんボスキャラ。

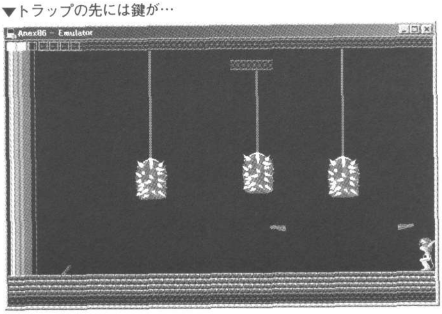
▼緑色のブロックの上でひと休み



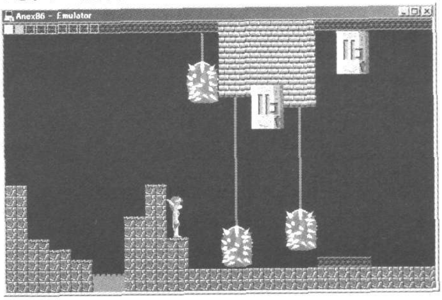
▼コンティニュー？



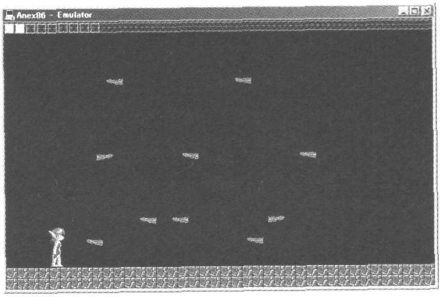
▼トラップの先には鍵が…



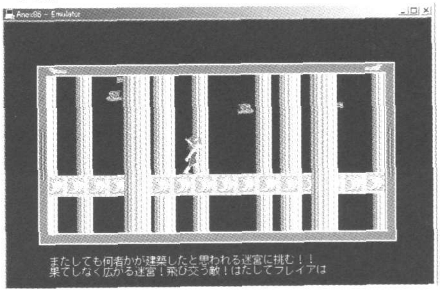
▼どうやって通ろう



▼コウモリがいっぱい



▼予告編



OMAKELZHディレクトリに入って、「OMAKE.BAT」を実行すると見られます。凝ってて面白いです。

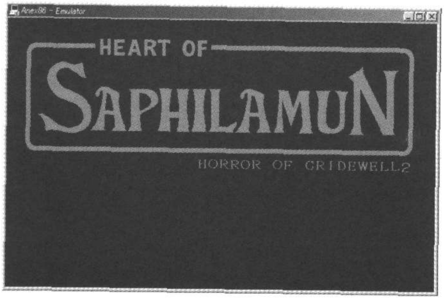
補足

どうしてもわからない。行けない。困った場合は、最終手段として、「MAPVIEW.EXE」を実行してみましょう。マップ全体をビットマップファイルにして出力します。

2-8 アドベンチャーゲーム編

A
AVG

アーカムホラーアドベンチャーゲーム
HEART OF SAPHILAMUN



製作者：ANNANDULE Project
URL　：http://www.na.rim.or.jp/~fre/anan/
実行ファイル：SAP.EXE

解説

あのクライドウェル家の奇怪な事件から、3年…あいかわらず貧乏探偵ではあったが、ケネス・マッコイは、秘書のジャネットとも婚約し、すべてが順調なはずだった。そんなとき、両親を亡くし孤児となった少女エリスを無事エジプトの親戚まで送り届けてほしいという依頼を受ける。

同時期に起こる親友リチャードの失踪、3年前の依頼主イエローウォールの突然の自殺…。ボストンからカイロへ、ケネスを待ち受ける運命とは…。

遊び方

本ゲームは、アドベンチャーゲームです。その場面に合った選択肢を選び、物語を楽しんでください。

▼ゲーム画面



●SUB COMMANDの説明

選択肢が表示されているときにEscキーを押すと、SUB COMMANDモードに移行します。

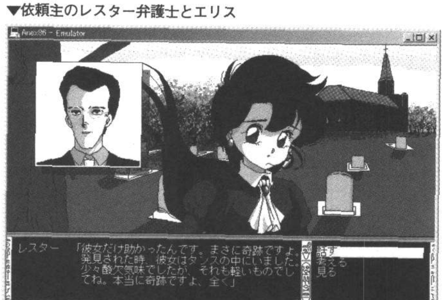
体調	キャラクターごとの耐久度を表示する。
持ち物を見る	持っている物を表示する。
登場人物データ	人物紹介を読むことができる。
SAVE	それまでの結果を12箇所までセーブできる。
LOAD	セーブしたデータをロードし、続きから遊ぶ。
メッセージ速度	5段階でメッセージ表示速度が変更できる(初期値は3)。

▼入院中の病院で



窓の外に浮かぶ少女…、これは幻なのか？

▼依頼主のレスター弁護士とエリス



この少女は!?

▼かつての依頼主イエローウォールの不可解な自殺



▼我が家を兼ねたケネスの探偵事務所



依頼内容は、エリスを無事エジプトまで送り届けること。

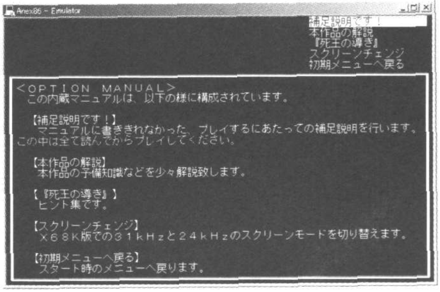
▼ケネスの愛用するコルトガバメント



▼3年前の事件…死んだはずの男…



▼オンラインマニュアル付



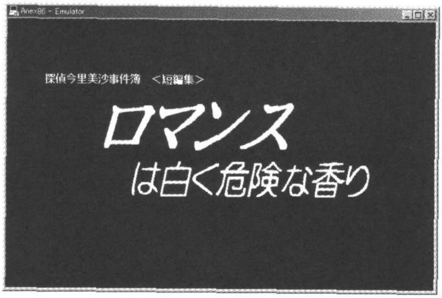
補足

よく練られたストーリーに引き込まれること請けあいの、本格派アーカムホラーアドベンチャーゲームです。

キャラクターに耐久度が設定されていたり、途中で選択肢のリアルタイムセレクトがあるなど、緊迫感を保たせる工夫も十分に活かされています。

何度かゲームオーバーにもなるかもしれませんが、最後まで飽きずに遊べるでしょう。

推理アドベンチャーゲーム
探偵今里美沙事件簿 短編集①
ロマンスは白く危険な香り



製作者：まいまい
URL　：http://hp.vector.co.jp/authors/VA000572/
実行ファイル：MISA.EXE

解説

短編ということで、ややコンパクトな内容ですが、本格的な推理アドベンチャーゲームです。

時代は昭和40年代、東京近郊のある街での出来事です。

ゲーム進行はすべてコマンド選択によって行います。あなたは美人の素人探偵、今里美沙となって、状況に応じた行動を選んでください。

遊び方

●操作方法

画面に表示される選択ウィンドウの中のコマンドで決定します。キーボードとマウスのどちらでも操作できます。

・マウスの操作

選択肢変更	マウスカーソルを選択ウィンドウ内で移動する。
決定	左クリック
キャンセル	右クリック
高速文字表示	文章表示中に右クリック

・キーボードの操作

選択肢変更	テンキーの8、2、 またはカーソルキーの⬆、⬇
決定	Enterキー
キャンセル	Escキー、またはテンキーの0
高速文字表示	文章表示中にShiftキー

▼コマンドを選択



●外に出る



移動可能な場所が画面に表示されます。情報を集める度に、行ける場所が増えていきます。

・キーボードなら↑、↓キーで場所を選択し、Enterキーで決定します。
・マウスで操作する場合は、移動可能な場所にマウスカーソルを合わせて、1回左クリックすると、その場所の説明が表示されます。もう一度、左クリックすると、その場所に移動します。

●途中経過の保存

保存は3箇所までできます。この保存は、今里探偵事務所でないと行なえません。保存したセーブバンクは、再度ゲームを起動した直後に選択できます。

▼事務所でセーブ



▼はじめての依頼人

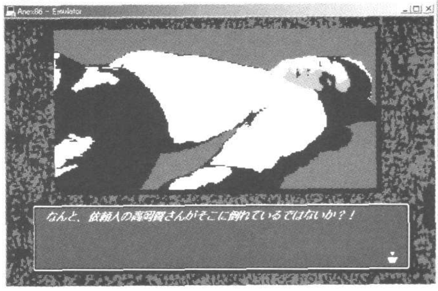


ひと目惚れした女性を探してほしいという。

▼ひと目惚れの相手は謎多き女



▼死んでる!?



ようやく探し当てた場所に依頼人が…!?

▼事件は意外な方向へ…



補足

本作は短編ですが、探偵今里美沙事件簿シリーズには長編があり、次のものがリリースされています。

『愛しき女よ、殺意の微笑を』
美沙の依頼人が焼死。しかしそれは巧妙に仕組まれた連続殺人の始まりだった。

『存在しないふたつめの真実』
遺言をめぐって骨肉の争いに巻き込まれた美沙は…。恐るべき2つの真実がいま、美沙の前に浮かび上がる！

爆笑アドベンチャーゲーム

遊撃隊 -最強神復活之巻-





製作者：TKO soft.
URL　：http://www.din.or.jp/~tko_soft/
実行ファイル：YUG.EXE

解説

平凡とはいえないが特別ともいえない高校生、斎藤浩壱をリーダーに活躍するパンクバンド「遊撃隊」は、ある事件をきっかけに太陽仮面に力を与えられる。太陽の戦士となった彼らは、古代邪神の力を己のものにしようと企む謎の転校生、新井の野望を阻止するために戦いを決意する!

…と書くとかっこいいのですが、遊撃隊メンバーの間違った方向への大活躍が炸裂する、爆笑アドベンチャーゲームです。

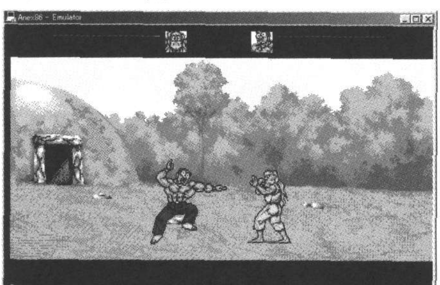
遊び方

本ゲームはアドベンチャーゲームです。その場面に合った選択肢を選び、物語を楽しんでください。

●セーブの方法

選択肢が表示されているときに＊キーを押すと1箇所だけですが、途中セーブができます。再びゲームを始めるときに、そこから遊ぶことができるようになります。

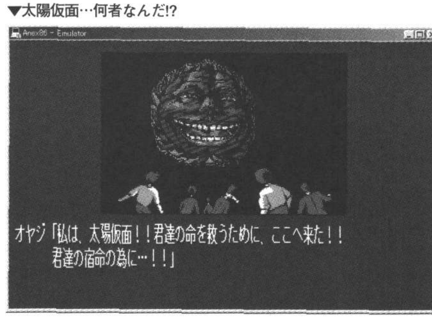
●格闘ゲームの操作方法



ゲームの途中で始まる格闘ゲームの操作方法は、以下のとおりです。

左右移動	テンキーの4、6
ジャンプ	テンキーの8
しゃがみ(ガード)	テンキーの2/5
攻撃1	⬆
攻撃2	➡
避け	⬆+➡
気合をためる	⬆+➡+2/5

ポーズ	Escキー



▼太陽仮面…何者なんだ!?



▼自分はヒーローになったのだと自覚する斎藤

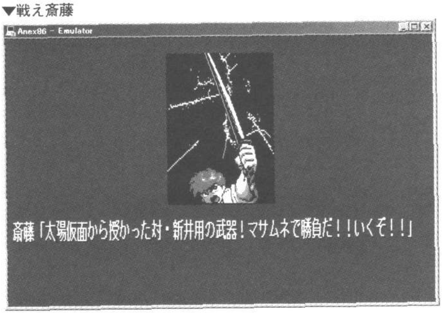
▼太陽の戦士となった男達、遊撃隊の勇姿を見よ！



▼新井の言う古代邪神とは？　そして陽子との関係は？



▼戦え斎藤



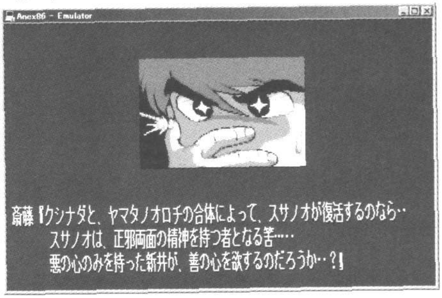
▼新井の部屋には…！



▼新井の落し物であるナゾの紋章



▼謎は深まるばかり



補足

学校の放課後感覚がそのまま味わえる本格アドベンチャーゲームです。本人たちはいつでも本気な遊撃隊の、本気ゆえのバカっぷりを堪能してください(笑)。

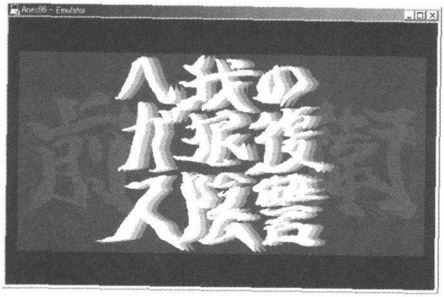


・練習モード

「VS.BAT」を実行すると、格闘ゲームの練習ができます。

爆笑アドベンチャーゲーム

遊撃隊2・邪神戦争 - 前衛・ヘガス我狼陰の復讐 -



製作者：TKO soft.
URL　：http://www.din.or.jp/~tko_soft/
実行ファイル：YUG2.EXE

解説

古代邪神の復活を見事阻止したわれらが遊撃隊。葛飾野高校に平和が戻った……、と思いきや、今度は、ニューヨークからやって来た謎の男・ヘガス我狼陰とエスパー軍団が遊撃隊の前に立ちはだかる!　太陽の戦士として覚醒しつつある遊撃隊は、このピンチをどう切り抜けるのか!?

前作「遊撃隊」を遊んでいなくても十分楽しめますが、前作を先に遊んでからの方がより楽しめます。笑ってしまってよいのか、感動したらよいのか悩むこと請け合いの大河アドベンチャー第二弾です。

遊び方

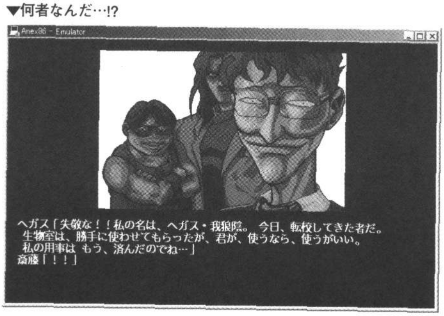
本ゲームはアドベンチャーゲームです。その場面に合った選択肢を選び、物語を楽しんでください。

●セーブの方法



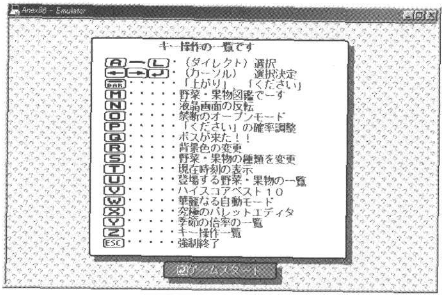
選択肢が表示されているときに＊キーを押すと、1箇所だけですが、途中セーブできます。

▼何者なんだ…!?



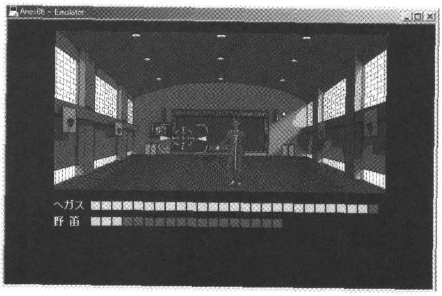
この男がヘガス我狼陰。生物室でいったい何を？

▼エスパー軍団登場



新たな敵、キリー、ファッカー、グレイケン！どんな能力を持っているのか!?

●ミニゲームの操作方法



ゲームの途中で始まるミニゲームの操作方法は以下のとおりです。

照準移動	カーソルキーの ⬅ ➡
弾の発射	スペースキー、スペースキーは押しっぱなしで撃ち続けられます。

▼一年前の忌まわしき事件…



▼絶体絶命！

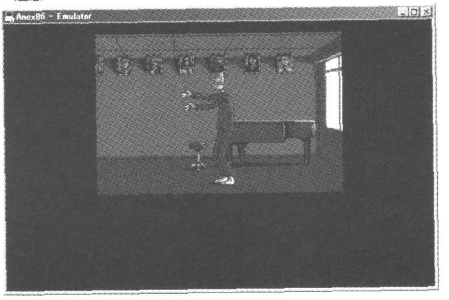


斎藤は放尿中、大ピンチだ。

▼激甘カレーに悶絶



▼魅惑のエレキカスタネット



▼殴るコマンド



今回もなぜ？（笑）と思うところで「殴る」の選択肢があるが、後半はシリアスな展開に…。

▼予告編入り（実現してません）



MS-DOSへの移植時に予告編が追加されたのですが、いまだ予告のままに終っています。

補足

本作は、もともとDISK-BASICで作られていました。何とフロッピーディスク10枚組！

ハードディスクで遊べるようにと、MS-DOSへ移植中にPC-98の時代が終わりを告げ、眠っていたものとのこと。

1箇所大事な場面では曲が鳴りますが、音楽の移植が間に合ってません。そんなわけでBGMがないのは、エミュレータのせいではありません。

アドベンチャーゲーム

秘密諜報部員 00ななこちゃん





製作者：OVERTRUE
URL　：http://www2f.biglobe.ne.jp/~nanako/
実行ファイル：overtrue.exe

解説

スパイ一家の次女ななこちゃんは、ちょっぴりドジなスパイ見習い。パパから与えられた初めての任務は、大使館から重要書類を盗み出してくること。数々のトラップをくぐり抜け、任務を成功させて一人前のスパイになるんだっ!

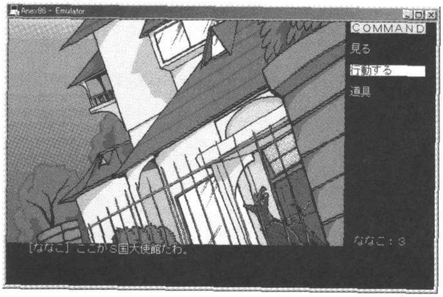
かわいいスパイななこちゃんの大活躍を描くコミカルなアドベンチャーゲームです。

あなたは「ななこちゃん」となり、スパイの七つ道具を駆使して意地悪なワナをくぐり抜け、ミッション遂行を目指しましょう。

遊び方

このゲームは残機制のトラップ突破型アドベンチャーゲームです。ななこの数が0になってしまうと、大使館に潜入する所からやり直しになります。

▼ゲーム画面



●注意

ゲーム中にも説明されますが、一箇所だけ選択を間違えると、あとで先に進めなくなってしまう場面があります。

選択の間違いに気付いたら、残り数があっても素直にリセットしましょう。

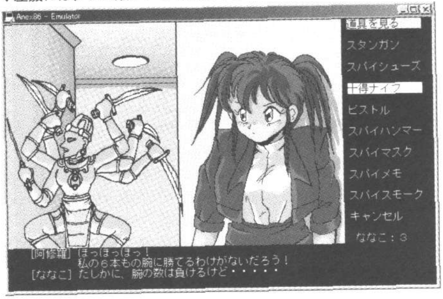
▼ななこちゃんはミッション中でもわりとマイペース



▼あまりムチャするとミスになる



▼屋敷にはナゾの敵が、どう対処する？



▼道具を使うと



▼ゲームオーバー



▼ミッション成功!?



補足

「00ななこちゃん」の1作目は、仮想フロッピーディスクから起動して遊びます。

① 収録CDから「C:¥Anex86¥Disk」フォルダに「overtrue.exe」をコピーします。
② 「overtrue.exe」を実行すると「overtrue」フォルダが作成され、その中に「nanako1.fdi」というフロッピーディスクイメージが解凍されます。
③ Anex86を仮想ハードディスクから起動し、「FDD1」に「nanako1.fdi」をセットします。
④ Anex86を本書の手順どおりに導入していれば、仮想ハードディスクには「SYS.COM(またはSYS.EXE)」があるはずですので、MS-DOSコマンドプロンプトから、次のように入力して、システムを転送します。

```
A:> SYS C:
```

以後は、「nanako1.fdi」からゲームが起動できます。

A
AVG

アドベンチャーゲーム

秘密諜報部員 00ななこちゃんII(ZWEI)





製作者：OVERTRUE
URL　：http://www2f.biglobe.ne.jp/~nanako/
実行ファイル：NANAKO2.EXE

解説

前作で見事(?)試験に合格してスパイとなったななこちゃん。今回の使命は「お父さんに秘密書類を届ける」というもの。お父さんを探して駅前、公園、商店街をうろつきまわるななこちゃんに、果たしてどんな試練が待ち受けているのでしょう。

家族の協力(?)を受けつつ、ななこちゃんは無事使命を果たせるか!?

遊び方

このゲームは、残機制のトラップ突破型アドベンチャーゲームです。ミスするとゲームオーバーになりますが、途中で手に入る"ダミーななこ"があれば、その数だけミスを回避してくれます。

ゲームの途中で、ダミーななこちゃんの使われ方がおかしなシーンがありますが、気にしないでください(笑)。

▼ゲーム画面



▼おじいちゃんは子供と砂場遊び



●セーブポイント



ゲームの進行経過をセーブするには、スタート地点のレストランの前に行けば可能です。けっこう罠があるので、コツコツとセーブをしましょう。

▼今回もムチャをするとやっぱり…



選択肢によっては、ムチャなことも平気で実行してしまうななこちゃん。それが良い結果を招くこともありますが、こんなことも…。ダミーななこがあっても、なるべくムダ使いはしないように。

▼何やらシリアスな展開!?



任務遂行中に何やら怪しい影…。ニューロチップとは？　ななこちゃんの運命は?

…といっても、だいたい想像は付くと思いますが。

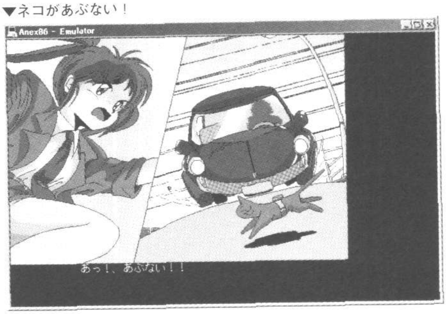
▼困り果てておねいちゃんに泣きつく



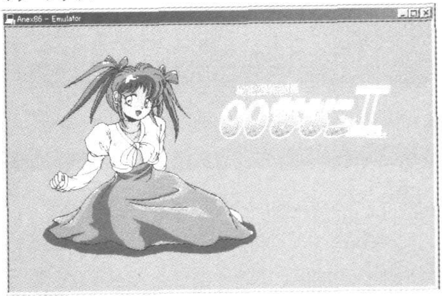
▼具体的なおみくじ



▼ネコがあぶない！



▼シーンクリア



ある程度進むと、アイキャッチ画像とダミーななこの追加ボーナスがあります。残機が増えたとはいえ、ここから先のトラップにも注意しましょう。

補足

今回から主題歌(！)まで聴けるようになった00ななこちゃんですが、キレイな音声で聴くためには、Anex86の設定「Wave」項目で、「Buffer」の値を32以上は確保しておきましょう。

Column：音のレスポンスを改善したい

[Config]-[Wave] Buffer の設定を変更してみてください。

小さくするとレスポンスは改善されますが、そのぶん音が途切れやすくなります。音が途切れない範囲で小さく調整してみてください。

アドベンチャーゲーム

秘密諜報部員 00ななこちゃんIII





製作者：OVERTRUE
URL　：http://www2f.biglobe.ne.jp/~nanako/
実行ファイル：NANAKO3.EXE

解説

00ななこちゃんシリーズ最新作。お父さんとお母さんが旅行で留守中の家で怪事件が発生！

しかも、ななこちゃんが"勝手に借りた上にヨレヨレにしてしまった"お父さんの本の内容と同じ展開に…。

これはいったいどういうことなのか？　誰かのいたずらなのか？　ナゾの追求にななこちゃんは立ち上がるのであった。

遊び方

本ゲームはアドベンチャーゲームです。その場面に合った選択肢を選び、物語を楽しんでください。

今回は前作までとは違い、残機制度ではありません。

●セーブポイント



ゲームの進行経過をセーブするには、ななこちゃんの自室に行けば可能です。今回は残機制ではないので、"いきなりゲームオーバー"ということはありません。その辺はご安心ください。

▼怪物におびえるななこちゃん



▼ゲーム画面



前作を遊んでいなくても理解できますが、前作までと同じ登場人物が多いので、そちらを遊んでからの方がより楽しめます。

▼今回は家の中でのお話



いつもはレストランで任務を遂行中（ただのバイト？）の睦美おねいちゃん。さすがに今回は自宅にいます。

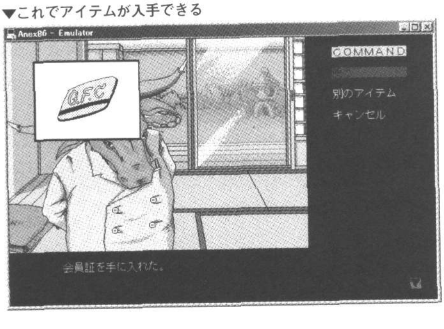
お父さんの本のストーリーを知っているため、事件の重要参考人でもあります。

▼前作の後のお話でもあります。



特にライアが何故、ななこちゃんの家に住んでいるのか？　などは、「II」を遊んでからの方が納得できます(笑)。

▼これでアイテムが入手できる



▼おじいちゃんのアイテム倉庫



▼オープニングソング



今回も主題歌があり、しかも歌詞表示付きだ。

補足

お笑いアドベンチャーの第三弾目は、スパイ活動ではなく謎解き探偵モノ。ちゃんとお話をおぼえていないと、あとで手間のかかるシーンもある。メッセージを読み飛ばさないように注意しましょう。いつものように（？）お風呂シーンもあるので、序盤でがっかりしないように（笑）。

推理アドベンチャーゲーム

夏の来訪者

A
AVG



製作者：A.R.E. SYSTEM
URL　：http://www.a-r.org/ar/
実行ファイル：ARESYS.EXE

解説

山中に逃亡した犯人を追う2人の刑事、そして銃声が響いた…。事件から15年後、主人公は、高校2年生。夏休みを利用して、友人の親戚が経営する売店にアルバイトに来ていた。バイト先の娘、綾ちゃんとも仲良くなりかけたそのとき、店の裏庭で男の死体を発見する。しだいに、事件に巻き込まれていくうちに、15年前の事件の真相が浮かび上がってゆく…！

遊び方

本ゲームはアドベンチャーゲームです。その場面に合った選択肢を選び、物語を楽しんでください。

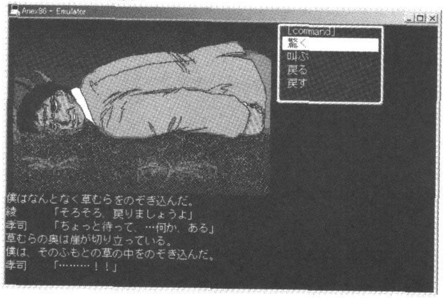
▼友人の紹介で夏休みのアルバイト



▼バイト先の娘、綾ちゃん



▼いきなり死体発見！

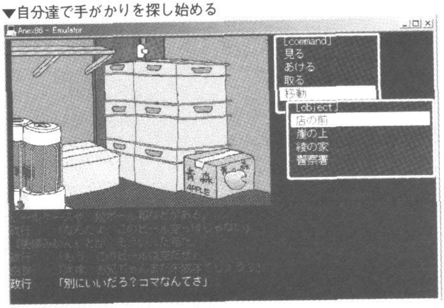


死んでいたのは、木下というベテラン記者だった。

▼昔の写真には、木下と綾のお母さんが…



▼自分達で手がかりを探し始める



▼そんなふうに見つめられたら…

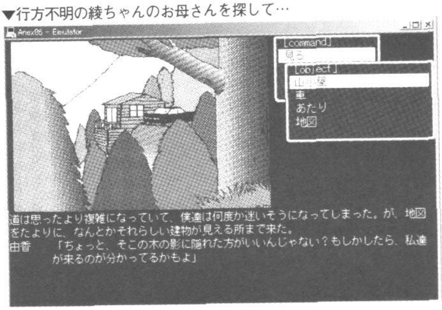


しっかりしてそうでも17歳の女の子。じっと不安に耐えてたんだ。

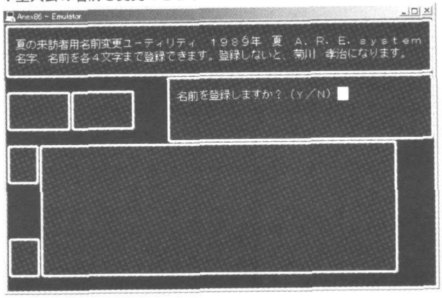
▼つながりはじめる点と線、犯人は？



▼行方不明の綾ちゃんのお母さんを探して…



▼主人公の名前を変更できます



補足

アルバイト中に偶然死体を発見した主人公が、ちょっとした探偵気分で犯人探しを始める。事件は身内を巻き込んで意外な方向へ…。

ライト感覚の推理アドベンチャーが味わえる本作は、赤川次郎なんかが好きな人には、さらりと楽しめそうです。

爆笑アドベンチャーゲーム

知佳ちゃんのワンダバダバランド



製作者：SOFT HOUSE 印度人
URL　：http://homepage2.nifty.com/indojin/
実行ファイル：indojin.exe

解説

水道橋知佳は、おこづかいを貰って祖父である水道橋博士の研究助手を務める女子高生。ある日、博士の発明した装置の実験が失敗したことで、時空を超え別世界へと飛ばされてしまいました。そこは、アヤシゲな人々の住まう異次元世界だった…。パロディとギャグが全編を彩る爆笑アドベンチャーゲームです

遊び方

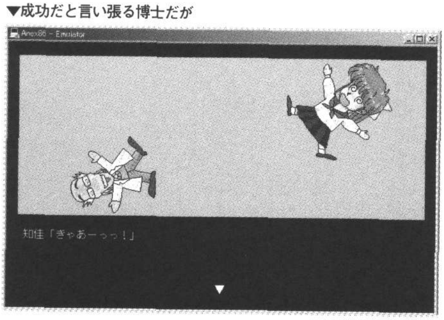
本ゲームはアドベンチャーゲームです。その場面に合った選択肢を選び、物語を楽しんでください。

▼水道橋博士

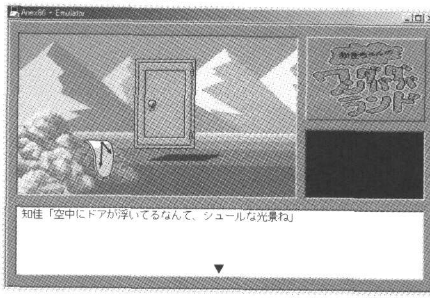


科学者である水道橋知佳の祖父。今日も怪しげな研究成果が…。

▼成功だと言い張る博士だが



▼元の世界へ帰らなくては



実験は失敗。時空を超えて異次元の世界へと飛ばされる2人。

▼パロディの数々



もはや風化したネタも別のイミで楽しいかも。

▼マッスル



▼なんでも屋



異世界には、知佳を混乱させるアヤシゲな人々ばかりが登場する。

▼マニアックなパロディも…



▼某アイドルではありません



補足

「知佳ちゃんのワンダバダバ・ランド」は、仮想フロッピーディスクから起動して遊びます。

①添付のCD-ROMから「C:¥Anex86¥Disk」フォルダに、「indojin.exe」をコピーします。
②「indojin.exe」を実行すると「indojin」フォルダが作成され、その中に「wandaba.fdi」というフロッピーディスクイメージが解凍されます。
③Anex86を仮想ハードディスクから起動し、「FDD1」に「wandaba.fdi」をセットします。
④Anex86を本書の手順どおりに導入していれば、仮想ハードディスクには「SYS.COM(またはSYS.EXE)」があるはずですので、MS-DOSコマンドプロンプトから、次のように入力して、システムを転送します。

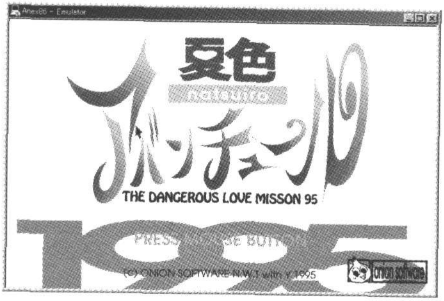
```
A:> SYS B:
```

以後は、「wandaba.fdi」からゲームが起動できます。

2-9 その他のジャンル編

アドベンチャーゲーム

夏色アバンチュール



製作者：onion software
URL　：http://www.at-m.or.jp/~onitama/
実行ファイル：NATU.EXE

解説

貧乏変態なあなたが始めた新しいアルバイトは地元ローカル新聞の記者。

できることなら毎日アバンチュール、そして変態三昧な日々を過ごしたいのですが、世の中そうは甘くありません。お金がなくてはどうにもならないし、仕事を忘れてクビになってはアバンチュールどころではないのだ。仕事の合間をぬって、何とかたくさんの女の子と仲良くなって面白おかしく生きよう！

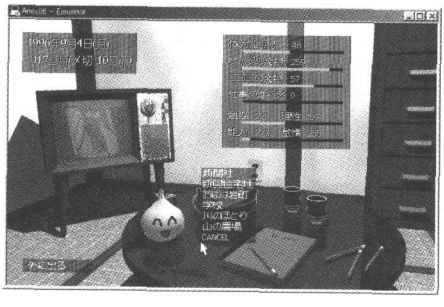
遊び方

●操作方法

マウスで画面に出るメニューをクリックします。キーボードでの対応キーは以下のとおりです。

マウスカーソルの移動	カーソルキー
左クリック	Xキー
右クリック	Zキー

●画面の説明



●部屋での行動

・外に出る(バナナをクリック)

煩悩と怠惰が上昇します。外出先に女の子がいれば、以下の項目が選択できます。

取材	取材する。外出先が増えることもある。
仲良くする	取材したあと、このコマンドで親密になることができる。
アバンチュール	親密になったら、アバンチュール。

・仕事をする(鉛筆をクリック)

能力、理性が上昇します。仕事は、締め切りまでに100%にしましょう。締め切り当日には新聞社に持って行かないといけません。また、ココロの余裕が少ないと仕事の進みも悪くなります。

・休息を取る(湯飲みをクリック)

休息の種類には、以下の項目が選択できます。

寝る	体力が大幅に回復、ココロの余裕が大幅に減少、怠惰が上昇、他のパラメータが悪化。
ざぶざぶ	体力が少し回復、ココロの余裕が少し減少、サイフの余裕が減少、怠惰が少し上昇。

・助けてくれ(タマネギくんをクリック)

ゲームの説明が見られます。

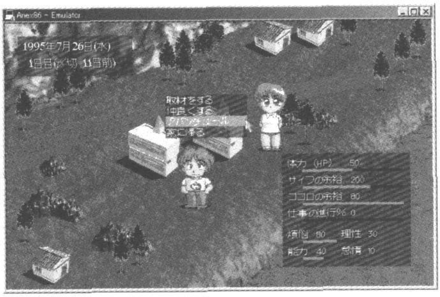
●伸び縮みするバーが現れたら



X	取り消し
POW	ココロの余裕を消費するが、バーの伸びがよくなる。
GO	バーを停止させる。

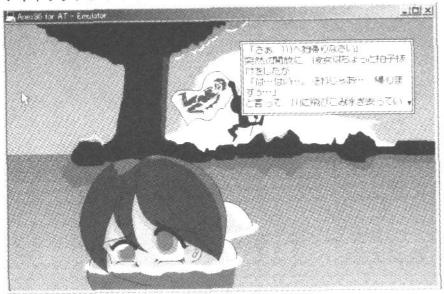
バー停止位置は、バーの外枠の赤いところを上回らなくては、効果がありません。

▼さっそく取材だ



外出先に女の子がいたら、さっそく取材。そして仲良くなってアバンチュールするのだ！

▼キャッチアンドリリース



釣った女の子を川のヌシと思い込み、魚拓をとって去る主人公・梨夫。ナニ考えてんだか…

▼マスクパターンの変更



もし、右下にマスクのアイコンが出たらクリックしてみよう。マスクのパターンが変更できるぞ。

補足

デスクトップ・メタファーを採用。
マウスによるEDB（Emotional Decision Browser）など、先進のユーザインターフェース。
MIDI音源(GS/GM規格)に対応。
FM音源ボードでもスピリチュアルなサウンドが流れます。また、「Advanced Mosaic Mask Driver」を搭載。
一歩進んだマスク処理から目が離せません。

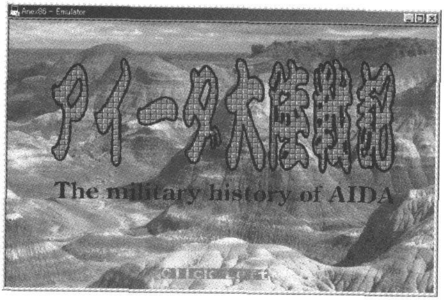
Column：MIDIを使いたいのですが

MIDIモジュールがあります。

このモジュールは WindowsのMIDIを使います（「Column：追加モジュールを使うには」本文202ページ参照）。

リアルタイムシミュレーションゲーム

アイーダ大陸戦記



製作者：土田潤
URL　：なし
実行ファイル：AIDA.EXE

解説

ゴチャキャラ戦闘のリアルタイムシミュレーションゲームです。

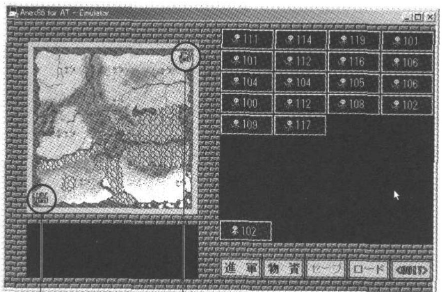
あなたはワケワカメ王国の若者、ヒサーシ・キッタルンとなり、18人の同志と共にフジョーリ王国に戦いを挑みます。

「README.DOC」には壮大な(?)ストーリーが書いてあります。ページの都合で割愛しましたが、ゲームを楽しむ前に、是非ご一読ください。

遊び方

このゲームには、大きく分けて「マップモード」と「戦闘モード」とがあります。

●マップモード



マップモードでは、進軍、装備の分配、セーブやロード、ゲームの終了などを行います。

●世界地図

右上にワケワカメ城、左下にフジョーリ城があります。青い軍旗の表示されている所が現在自軍がいる場所です。

●兵士リスト

各兵士のキャラクターとHP(残りの体力)が表示されています。HPが最大HPの1/5以下になると、赤く表示されます。一番左下の灰色のキャラクターが主人公ヒサーシです。兵士は自分を除いて最高36人まで連れて行くことができます。各兵士を左クリックすると、ステータスが表示されます。右クリックで戻ります。

●兵士のステータス

シリアルNo.	兵士には0～35番の番号が付いている。主人公ヒサーシにはない。
ランク	兵士が装備している武器や鎧の強さを表す。
	ザコ兵士→軽装歩兵→重装歩兵→超重装兵の順に装備が重くなる。
レベル	最高でレベル11まで上がる。
HP/MAXHP	HPと最大HP。
腕力、体格	何も装備しないときの攻撃力と防御力。
攻撃力、防御力	武器や防具を装備した実際の攻撃力と防御力。
経験値	戦闘が終わる度にある程度加算され、また、戦闘中に敵兵を倒しても加算される。経験値1000でレベルが1上がる。
忠誠心	将軍ヒサーシに対する忠誠心を100点満点で表したもの。 これが低くなると作戦を指示しても、あまりそのとおりには動いてくれなくなる。忠誠心は、休みもせずにガンガン戦っていると減る。

●メッセージウィンドウ

状況により様々なメッセージを表示します。

・進軍ボタン

軍を移動します。左クリックすると、世界地図が10×10のマス目で区切られます。

灰色の枠は、敵の占領地。白い枠は、自軍の占領地です。自軍は、隣合ったマスに1マスだけ進めます。進んだマスが敵の占領地だと、強制的に戦闘モードに入ります。また、自軍の占領地で、戦闘モードに入ると、休憩や補給を行うことができます。

南下するほど、強い敵が出てくるので、横1列を全部占領するまでは、次の列へ行かない方が無難しょう。

・物資ボタン

持っている道具を使ったり、装備の分配を行います。アイテムリストが表示されるので、使いたいアイテムを右クリックします。すると、兵士リストが表示され、誰に使うのかを聞いてきますので、左クリックで選びます。

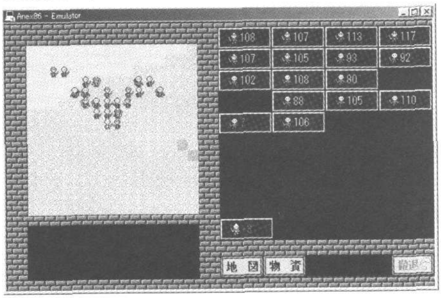
●アイテムの紹介

ヤーク草	兵士一人の傷を完全に回復する。
ドーピン草	兵士一人のレベルを無条件で1上げることができる。
軽装歩兵装備一式	簡素な鎧、簡素な兜、安物の剣の3点セット。
重装歩兵装備一式	高級な鎧、高級な兜、高級な剣、高級な盾の4点セット。
超重装兵装備一式	ごつい鎧、ごつい兜、でかい剣、でかくて重い盾の4点セット。

兵士に新しい武器防具を装備させると、以前の装備は在庫に戻されるので、他の誰かに装備させることができます。

セーブ/ロード	ゲームのセーブ、ロードを行う。
QUIT	ゲームを終了する。

●戦闘モード



戦闘モードでは、さらに「操作モード」と「コマンドモード」に分かれ、敵軍との戦闘をはじめとする軍事活動を行います。

●フィールド画面

自軍とその周りの状況が表示されます。

●操作モード

戦闘モードに入った直後は、操作モードになっています。

左クリック	自軍の移動/静止を切り替える。静止しているときに押せば動き出し、動いているときに押せば止まる。
右クリック	コマンドモードに入る。もう1回押せば、操作モードに戻る。
マウス移動	自軍の移動中にマウスを動かすと、その方向へ方向転換する。

敵兵を攻撃するには、ただ敵兵にぶつかればよいのですが、後ろからぶつかれば、より多くのダメージを与えることができます。これは、自分や味方の兵士に対しても同じで、後ろから攻撃されると、大ダメージを食らいます。

将軍ヒサーシが戦死すると、ゲームオーバーとなります。

その地域にいる敵兵を全滅させれば、その地域を占領したことになります。占領した地域では、休憩することができ、さらに占領した町では、補給も受けられます。

●コマンドモード

地図	現在いる地域の全体マップを表示する。
	黒い旗は将軍ヒサーシ。青い旗は味方の兵士。赤い旗は敵兵。
物資	マップモードでの操作と同じ。
休憩	このボタンは、自軍が占領した地域でしか出ない。休憩すると全員の傷が完全に回復し、忠誠心も100に戻る。休憩中、まれに敵の奇襲を受けることもある。奇襲を受けると夜戦になり、夜戦で撤退すると、その地域は敵に奪い返されたことになる。
補給	このボタンは自軍が占領した町でしか出ない。町から補給を受ける。兵士、ヤーク草、ドーピン草、武器防具が補給される。
撤退	敵の占領地で撤退すると、軍は移動前のマスに戻る。

なお、ワケワカメ城下町では、ケガ人の治療や死体処理などで忙しいので、補給も休憩もできません。

●兵士リスト

兵士のキャラクターの左側には、現在の指令が黄色のアルファベット1文字によって表示されます。

無印の場合	将軍に同行
F(ollow)	任意の兵に同行
W(ait)	その場で待機
C(ourse)	進路指定

補足

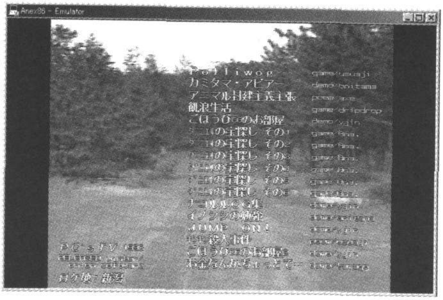
- ある1人に進路指定をし、何人かをそれについて行かせるようにすると、別動部隊を作れます。
- 0番兵を将軍に、1番兵を0番兵に、2番兵を1番兵について行かせるようにすると、大名行列ができます。山道などの曲がりくねった場所が進みやすくなります。

1つでも地域を占領したら、ゲームの操作に慣れるまで、そこで練習するとよいでしょう。

バラエティーミニゲーム集

PC's TV

onion software



製作者：onion software
URL　：http://www.at-m.or.jp/~onitama/
実行ファイル：PCTV.EXE

解説

本ソフトはいくつかのプログラムをひとまとめにした、バラエティーに富んだミニゲーム集です。

パズル、アクション、CG集、デモンストレーションなど、メニューから好きな番組を選んで、お楽しみください。

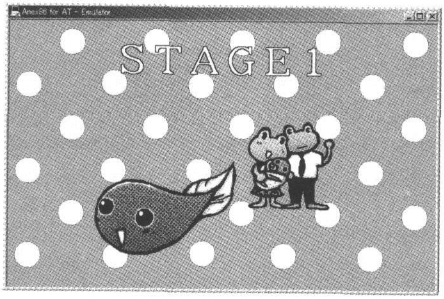
遊び方

「PC's TV」には、いくつかのゲームが収録されています。

●Polliwogの操作方法

あなたはオタマジャクシです。川を上り、はるか上流のゴールを目指しましょう。

▼Polliwog



左右に旋回	テンキーの4、6
前進する	テンキーの8キー/Zキー/スペースキー

水中には石や流木などの障害物があります。また、自分と色違いの赤いカエルやオタマジャクシは敵で、ぶつかるとダメージを受けます。

画面右のインジケーターがあなたのエネルギーです。エネルギーが尽きる前にゴールしてください。

●「ダニエルの宝探し」の操作方法

このゲームのルールは本文94ページの「ダニエルの宝探し」と同じなのですが、操作方法がちょっと違っています。

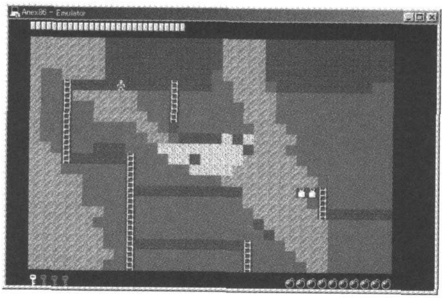
ダニエルさんの移動	カーソルキーで移動する。
穴掘り	CapsLockキーを押して移動する。
はしごを出す	Shiftキーを押しながら方向を選ぶ。
土嚢を出す	Altキーを押しながら方向を選ぶ。
周囲を偵察する	カタカナキーを押しながら方向を選ぶ。
爆弾を出す	Enterキー（1面につき10発まで）
ズームイン	PageUpキー
ズームアウト	PageDownキー
ゲーム中断	Escキー

また、土嚢は水をせき止める効果があります。

●注意

キー操作がPC-9801マシン向けなので、遊びやすくするためには、Anex86のConfigでキーボード設定を変更した方がよいでしょう。

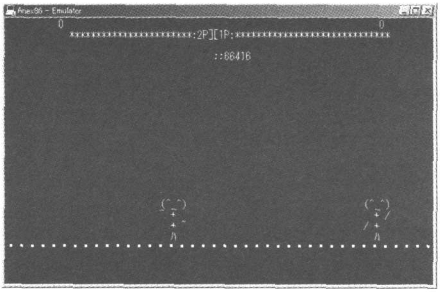
▼ダニエルの宝探し



●「飢浪生活」の操作方法

このゲームは2人対戦でしか遊べません。デモ画面で、TURBOの値を調節してから、Enterキーかスペースキーを押すと始まります。

▼飢浪生活



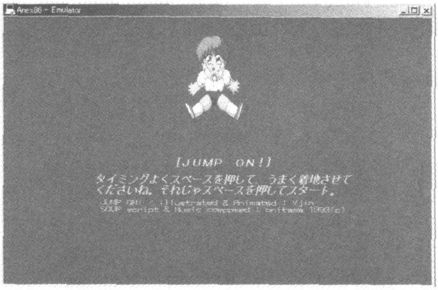
	2P移動キー	1P移動キー
	Q W E A D Z X C	7 8 9 4 6 1 2 3
コマンド入力技	2P攻撃	1P攻撃
斬影拳	3.4	Z.D
空破弾	3.7	Z.E
飛翔拳	2.3.6	X.Z.A
昇龍弾	2.1.4	X.C.D

向きが逆になった場合は左右逆になります。

つまり、「斬影拳」は相手が右にいたときはZ.Dですが、左になったときはC.Aになります。

防御方法	相手と反対方向にキーを入れる。ダメージが極小で済む。斜め下でも防御可能。
ゲーム中断	Escキーで終了。
ゲーム終了	相手を2回倒せばその人の勝ちで終了し、デモに戻ります。勝敗数はデモ画面の右上と左上に表示されます。

▼JUMP ON！

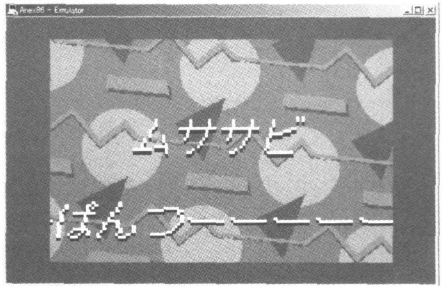


補足

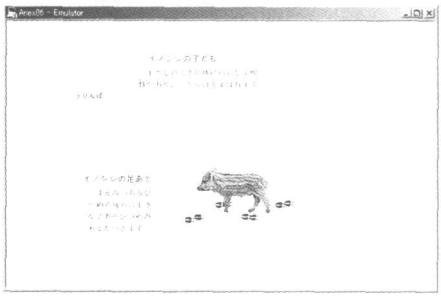
Anex86に負担をかけるグラフィックLIO呼び出しやサウンドBIOSを使わないプログラムは、環境にやさしく、エミュレータの本来持つおいしさが活きています。

本格派の味と香り。独自製法で10種類以上のミニゲームをブレンド。香りと渋み、コクを引き出すために高級言語LSP（light SOUP processor）を使用。「イノシシの勉強」や「キンキン殺人事件」など、おすすめです。

▼キンキン殺人事件



▼イノシシの勉強



2-10 怨霊戦記の紹介

ソフトスタジオWINGさんのご厚意です

収録が実現した「怨霊戦記」PC-98版の紹介です。本格派オカルトアドベンチャーゲームをお楽しみください。

本格派オカルトアドベンチャーゲーム

怨霊戦記



製作者：スタジオWING
URL　：http://www.st-wing.com
実行ファイル：onsen98.exe

解説

プログラマー北原弘行は、仕事明けの深夜、公園で奇怪な生き物に襲われた。以来、霊能力を得た北原は、日に日に街が怨霊に支配されていくことを知り、得意のコンピュータを駆使して怨霊と戦う。

遊び方

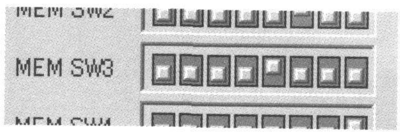
本ゲームは、アドベンチャーゲームです。その場面に合った選択肢を選び、物語を楽しんでください。

▼ゲーム画面

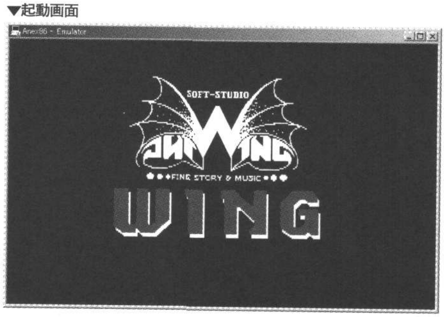


●インストール方法

①本書添付のCD-ROMから「C:¥Anex86¥Disk」フォルダに「onsen98.exe」をコピーします。
②「onsen98.exe」を実行すると「onsen98」フォルダが作成され、その中に「disk1.fdi」と「disk2.fdi」の2つのフロッピーディスクイメージが解凍されます。
③「Anex86-Setting」で「FDD1」と「FDD2」にそれぞれセットして起動すると、ゲームが始まります。
④曲が鳴らなかった場合は、[Config]-[MEM SW3]の設定で「MEM SW3」の4番をオンにしてください。



▼起動画面



ソフトスタジオWING社からのメッセージ

当社は1980年代からホラー、ミステリーなど、恐怖を題材にしたゲームを中心に製作販売しており、ゲーマーの方々にとてもマニアックな存在として支持されてきましたが、近年はコンシューマーゲームなどの開発に着手しており、スタジオWINGとしての活動は停止しておりました。

現在、インターネットの普及もあり、大勢のファンの方に巡り合い励まされて、ついに、スタジオWINGの活動を再開することにいたしました。

今後は、ゲームソフトのすべてを、インターネットによるダウンロード販売、および通信販売によって低価格販売を目指しております。

ユーザ様には、新作、復刻版を問わず、個性的で感動を与える作品をお届けいたします。

なお、スタジオWINGホームページでは、過去のゲームや音楽などを無料配布しておりますので、是非ともご来店をお待ちいたしております。

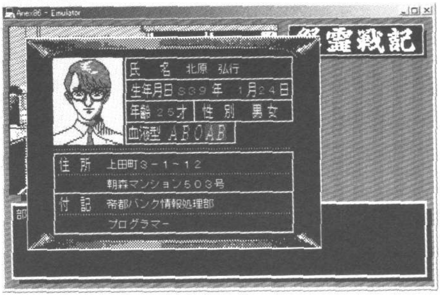
▼WINGホームページのURL

```
http://www.st-wing.com/
```

▼ホームページ画面



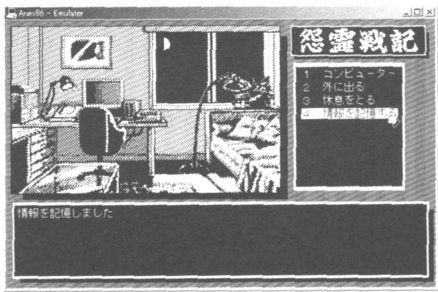
▼主人公北原



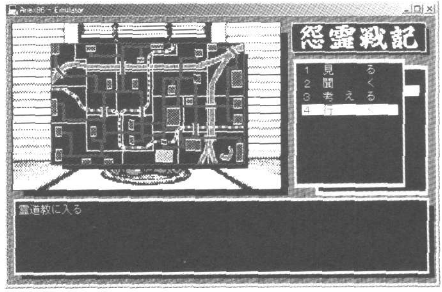
▼ヒロイン？



▼セーブは自分の部屋で



▼現在位置の確認



Memo PC-9801ソフトはここでも入手できる!

本書で紹介しているソフト以外にも、「Anex86」で使用できるソフトはないの？　という人に役立つ情報を紹介しましょう。

ソフトウェアの宝庫ともいえる有名なサイト。ベクター社のホームページです。

ベクターのホームページ▶



ここでは、現在活躍中のWindows、Macintoshのソフトウェアはもちろん、かつて一世を風靡したPC-9801や、X68000などのソフトウェアも、まだまだ多数ダウンロードすることができます。

▼ベクターのURL

```
URL:  http://www.vector.co.jp/
```

「Anex86」は、PC-9801互換機のエミュレータですので、「Softライブラリ」の「MS-DOSカテゴリ」から「PC98」と注意書きのあるソフトウェアを選んでダウンロードします。

▼MS-DOSカテゴリ

```
URL:  http://www.vector.co.jp/vpack/filearea/dos/
```

また、ベクター以外にも、@Nifty加入者の場合は、各種フォーラムを利用することにより、PC-9801で動作するソフトウェアを入手することができます。

PC-x86 Emulator
Anex86

3

第3章
Anex86の詳細



3-1 Anex86の機能概要

Anex86の概要

Anex86は、NEC PC-9801互換機であるEPSON PC-286シリーズのエミュレータです。したがって、「PC-286シリーズのソフトが動く」というのが正確な言い方となります。

Anex86は、PC-9801互換機の「ROM BIOS」を必要としません。したがって、実機が不要ですので、比較的簡単に起動することが可能です。

・Anex86は、環境に依存せずに動くことを目標の一つにしています。
・Anex86は、ふつうのWindowsアプリケーションです。
・I/Oを直接アクセスするようなことはしていません。
・ROM BIOSの機能は Win32 で処理しています。
・フォントは、Windowsのフォントから生成します。
・PC-286のROMは、一切含まれていません。
・実機 BIOSのディスアセンブルは行っていません。

●注意

Anex86 は、マシンパワーと設定と使用状況によっては、Windows が応答しなくなる場合もあります。あらかじめ、他のアプリケーションを終了しておくなど、その使用には十分注意して、あくまで利用者の責任において行ってください。

なお、Windows の標準ショートカットキー（**Alt+Tab**、**Alt+Esc**、**Ctrl+Esc**、**App**、**Win**等）を使用した際などに、Windowsがしばらく応答しなくなる場合もありますが、正常です。ひたすら待ってください。

Column：Anex86のアンインストール方法

Anex86をフォルダごと削除してください。
レジストリも削除する場合は、以下のキーを削除してください。

```
HKEY_CURRENT_USER¥Software¥A.N.
```

レジストリは、削除しなくても特に問題はありません。
レジストリの削除は、自己の責任において行ってください。

3-2 Anex86の使い方

起動と終了

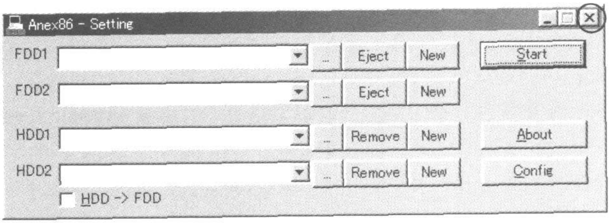
●起動

「anex86.exe」をダブルクリックすると、**Anex86-Setting**のウインドウが開きます。



◀anex86.exeを選択

ダブルクリックする



◀Anex86-setting

必要に応じて、FDD1、FDD2、HDD1、HDD2 の設定を変更し、**Start**ボタンをクリックします。

●終了

Anex86 - Settingのウインドウ右上の☒ボタンをクリックします。

必要な環境

●動作環境

動作環境は以下のとおりです。

- 日本語 Windows98/95/Me/NT/2000の動作するパソコン。
- 全機能を使用するためには DirectX 5.0以上が必要。
- Pentium MMX 150MHz+256KB PB 2ndキャッシュ+32MBメインメモリ以上のマシンを推奨。

ウインドウ

DirectX が使える場合、フルスクリーンが使用可能です。

以下のショートカットが使えます。

ショートカット	機能
Alt+Space	「Anex86 - Setting」ウインドウを表示します。
Alt+Enter	フルスクリーンを切り替えます。
Alt+Back	マウスキャプチャーモードを切り替えます。
Alt+Pause	エミュレータを一時停止/再開します。

Windows標準の切り替え機能（**Alt+Tab**、**Alt+Esc**、**Win**、**App**等）は使用可能ですが、非常に低速で、切り替えに1分くらいかかる場合もあります。

この場合、リセットせずにひたすら待ってください。

画面に問題がある場合は、デスクトップの解像度とカラーモードを変更してみてください。回避できる場合があります。

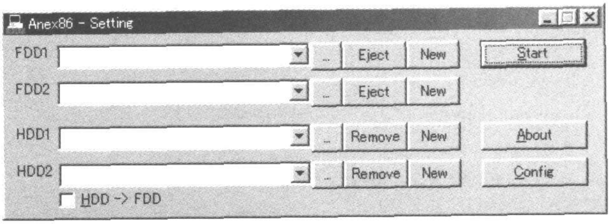
フロッピーディスク

このエミュレータ上のソフトは、Windowsのフロッピーディスクドライブやファイルを直接操作できません。

エミュレータ上のフロッピーディスクやハードディスクは特別なファイル（拡張子「**.fdi/**」「**.hdi**」）に格納されます。

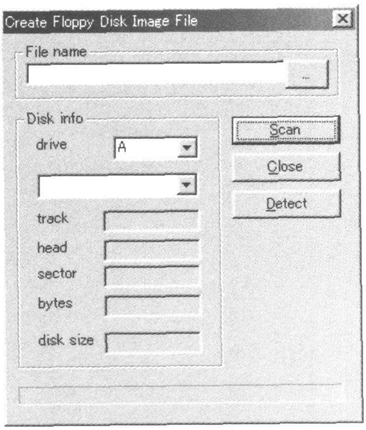
フロッピーディスクを使用するには、フロッピーディスクから「.fdi」ファイルを作成する必要があります。空のフロッピーディスクが必要な場合でも同様です。空のフロッピーディスクから、空の「.fdi」ファイルを作成してください。

作成する場合は、**Anex86-Setting**の「**FDD1**」か、「**FDD2**」右の**New**ボタンをクリックします。



◀Anex86-Setting

サポートするフォーマットは640KB/720KB/1200KB/1440KBです。EPSONの「1.2MB equiv」はサポートしません。



◀Create FloppyDisk ImageFile

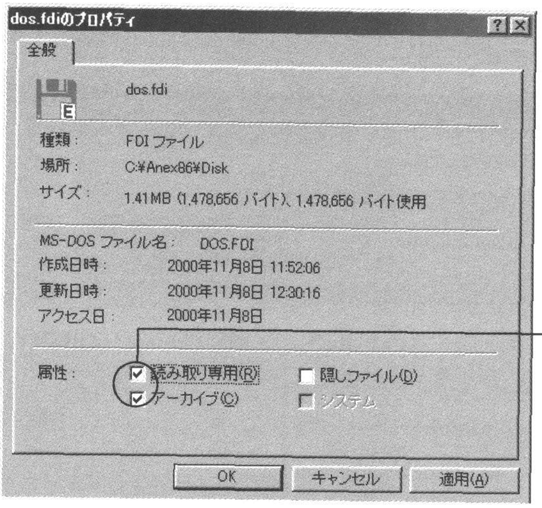
MS-DOSフォーマット以外のフロッピーディスクを読み込もうとすると、失敗することがあるようです。

なお、汎用ツールのディスクイメージなどでも使えるものがあるようですので、探してみてください。

フロッピーディスクは、BIOSの一部の機能のみサポートしています。また、現在の「.fdi」ファイルには、フォーマット情報は含まれていないため、エミュレータ上のソフトウェアからは、おそらくフォーマットできません。

また、ディスクにプロテクトがかかっているソフトウェアも動きません。

フロッピーディスクをライトプロテクト（書き込み禁止状態）にしたい場合は、エクスプローラなどにより、「.fdi」ファイルの属性を「読み取り専用」にしてください。



◀プロパティの全般タブ

Column：PC-286/PC-9801のディスクが読めません

主な対処法を紹介します。

・汎用ツールを使う

汎用ツールで使えるものがあります。Anex86はフロッピーディスクの単純なイメージも「.fdi」ファイルとして扱うことができます。ツールはベクターなどで探してください。

・MS-DOSの場合

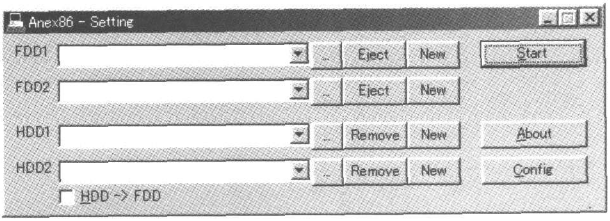
実機で別のフォーマットのシステムディスクを作成することができます。
または、3モード対応フロッピーディスクドライブを導入します。

ハードディスク

このエミュレータ上のソフトは、Windowsのフロッピーディスクドライブやファイルを直接操作できません。

エミュレータ上のフロッピーディスクやハードディスクは、特別なファイル(拡張子「**.fdi**」「**.hdi**」)に格納されます。

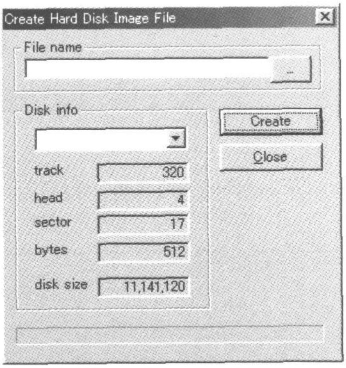
ハードディスクを使用するためには、「.hdi」ファイルを作成する必要があります。「.hdi」ファイルの作成は**Anex86 - Setting**の「**HDD1**」右の**New**ボタンをクリックします。



◀Anex86-Setting

新しく作成したハードディスクは、まだ初期化されていませんので、エミュレータ上のMS-DOS から、「HDFORMAT」などを使って初期化する必要があります。

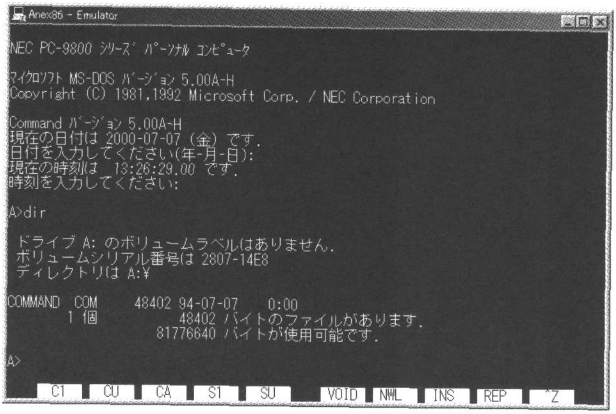
なお、「.hdi」ファイルには「読み取り専用」属性を設定しないでください。



◀Create Hard Disk Image File

キーボード

Anex86 - Emulatorウインドウが選択されているときにキーを押すと、エミュレータのキー入力として扱われます。



◀Anex86-Emulator ウィンドウ

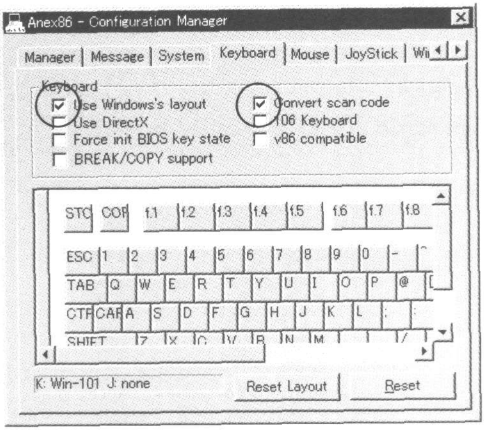
Windowsのキーボード配列が複数あるため、キーボードのデフォルトは、Windowsの配列に従うようになっています。

キーボードはスキャンコードを扱いますので、101、106、109などのPC/ATの標準的なタイプのキーボードでないと問題を起こす場合があります。

特殊キーの対応は次のとおりです。

▼特殊キーの対応

特殊キー	対応するキー
[カナ]	[カタカナ]キーに対応します。
[NFER]	[無変換]または[F11]キーに対応します。
[XFER]	[変換]または[F12]キーに対応します。



◀Config Keyboard

キー入力に問題がある場合は、コンフィグの「**Use Windows's layout**」のチェックを外してみてください。より忠実にエミュレートします。

PC-9801互換の実機でエミュレータを使っている場合は、「**Convert scan code**」のチェックを外してみてください。Windowsのスキャンコードがそのままエミュレータに送られます。

「**Use DirectX**」をチェックするとDirectXを使用します。このモードでは、一部のキーとオートリピートは機能しません。

これらの設定は**Config-Keyboard**にあります。

PC/ATの標準外のキーボードでも動作する可能性があります。また、レスポンスが若干改善されるかもしれません。

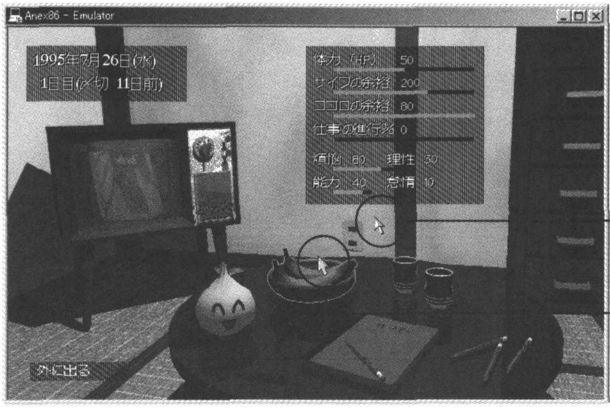
Column：PC-286/PC-9801のフォントを使いたい

Anex86は「.bmp」ファイルをフォントとして使うことができます。これにより任意のフォントを使うことができます。

実機のフォントを Anex86用のビットマップにすることもできます。なお、フォントには著作権がありますので、個人の責任の範囲で行ってください。

マウス

Anex86-Emulatorウインドウが選択されているときにマウスを操作すると、エミュレータのマウスが操作されたものとして扱われます。



◀Anex86-Emulator

Windowsのマウスカーソル

エミュレータ内のマウスカーソル

ここで注意したいのは、エミュレータ上のマウスの位置とWindows上のマウスの位置が異なるということです。

マウスをサポートするソフトウェアを動かしてみるとわかるのですが、マウスカーソルは2つ表示されます。一つは、Windowsのマウスカーソル、もう一つはエミュレータ上のマウスドライバが、エミュレータ上で表示しているマウスカーソルです。

エミュレータは、Windowsのマウスカーソルの移動量をエミュレータに伝えますので、通常は同じ方向に動きますが、位置はバラバラです。

このままではあまりに使いにくいので、ウインドウの端にWindowsのマウスカーソルがあるときは、エミュレータにマウスが移動しているという、嘘の情報を送るようになっています。

例えば、ウインドウの上端にWindowsのマウスカーソルがあるときは、エミュレータには、マウスを上へ上へと動かし続けているという情報が送られ続け、エミュレータのマウスカーソルは一番上まで移動します。

Windowsのマウスカーソルを画面左上隅に置くと、エミュレータのマウスカーソルも左上隅に移動し、2つのマウスカーソルをほぼ一致させることができます。

もう一つ注意したいのは「クリック」です。エミュレータが、Windowsの下で動作しているため、あまり素早く操作を行うと、エミュレータ上のマウスド

ライバが、クリックやダブルクリックを認識できない場合があります。
うまく入力できない場合は、試しにゆっくりと操作してみてください。

DirectXが使用できる場合は、マウスキャプチャモードが使用できます。このモードでは、エミュレータが直接マウスを使用し、Windowsからマウスのすべての制御を奪い取りますので、Windowsのマウスカーソルは表示されません。モードは**Alt+Back**で、いつでも切り替え可能です。

フォント

このエミュレータは、Windowsのフォントを使用します。このため、罫線など一部のキャラクタは正常に表示されません。

サウンド

音が途切れないように、時間にして1秒強のバッファを持っているため、音は画面より1秒以上遅れることがあります。
サウンドのBASIC-ROMはサポートしていませんので、旧いソフトウェアで、音が鳴らないことがあるかもしれません。

Column：音が鳴りません

・設定
[Config]-[Wave] を確認してください。
[Config]-[Sound] を確認してください。

チェックされていないと、音は出ません。

・ソフトの未対応
音源は -26、 または -86 音源相当です。

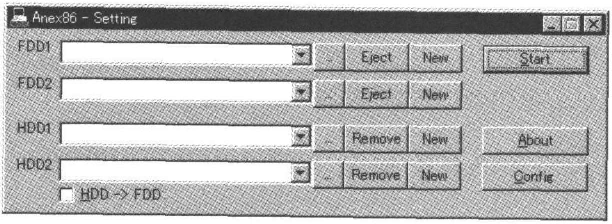
・Windowsの問題
Anex86は、WindowsのWaveを使用します。これが使用できないと、音は鳴りません。Windowsの設定を確認してください。

3-3 Anex86を設定する

Anex86の各種設定

●Setting

Anex86の開始、終了とディスクの操作を行います。



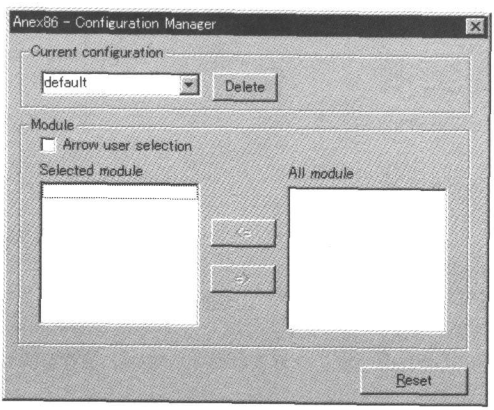
◀Anex86-Setting

[Start]	エミュレータを起動します。
[About]	バージョン情報を表示します。
[Config]	設定画面を表示します。**Shift**キーを押していると**Setup**が開きます。 **Setup**は、他のウインドウが開いていると開きません。
HDD -> FDD	チェックしておくと、ハードディスクから起動します。

●Configuration Manager

Anex86の設定を管理します。

Shiftキーを押しながら**Config**ボタンをクリックすると、この設定画面になります。



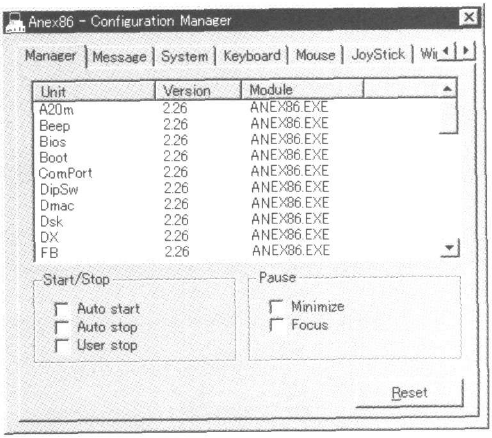
◀Anex86-Configuration Manager

Current configuration	現在の設定です。設定はこの名前で保存されます。名前を変更すると、必ず新しい設定が作られます。
[Delete]	現在の設定を削除します。
Module	Arrow user select （Arrow は allow の誤り…） モジュールの組み込みを設定可能にします。チェックしなければ、すべてのモジュールを組み込みます。チェックすると、選択したモジュールのみ組み込みます。
Selected module	ここに表示されたモジュールが組み込まれます。
All module	組み込み可能なモジュールが表示されます。
[<=]	組み込むモジュールを追加します。
[=>]	組み込むモジュールから削除します。

3

●Manager

Anex86が使用中のファイルとそのバージョンを表示します。
追加の音源などが使用されていることを確認できます。



◀Config-Manager

Auto start	Anex86を起動すると自動的にEmulatorを開きます。
Auto stop	Emulatorを閉じると自動的にAnex86を終了します。
User stop	Emulator内からのAnex86の終了を許可します。
minimize	Emulatorを最小化するとエミュレータを一時停止します。
focus	Emulator が非選択になるとエミュレータを一時停止します。

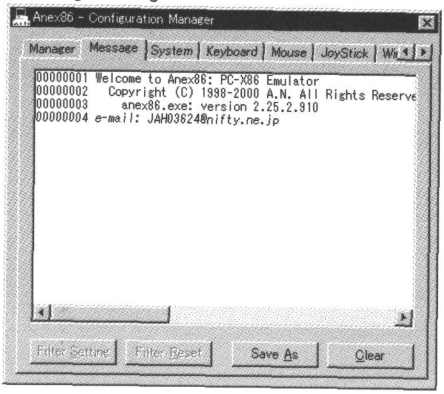
●Message

Anex86からのメッセージです。異常があるとメッセージを表示して、エミュレータが停止する場合があります。

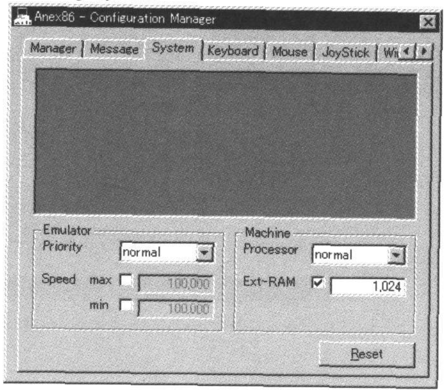
●System

CPU、メモリ、速度などを設定します。

▼Config-Message



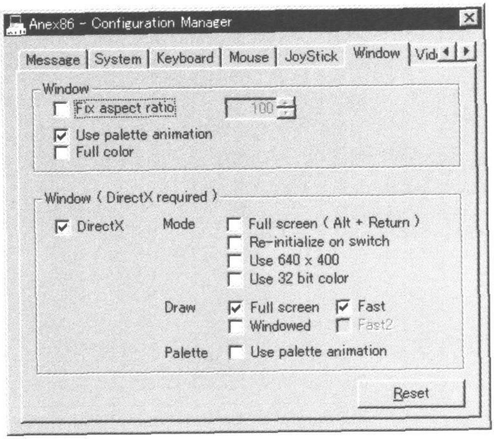
▼Config-System



Ext-RAM	拡張RAM を使用する場合はチェックします。ここをチェックしないと、「HIMEM.SYS」などは使用できません。
Speed max	最高速度を指定します。ゲームなどの動作が速すぎる場合に使ってください。
Speed min	最低速度を指定します。音は途切れやすくなりますが、ゲームなどの動作が安定する場合があります。ゲームなどのソフトには正常動作するために、最低限必要な速度があります。例えば、音楽を演奏するには演奏するより速くデータを準備する必要があるなど、これが不足するとプログラムはハングすることがあります。
Priority	エミュレータの優先度です。
Processor	CPU のタイプです。「normal」で問題がある場合は、「type-0」を試してみてください。稀に動く場合があります。
上側のグラフ	現在の動作速度です。速度の単位はおおむね「命令/秒」です。

●Window

ウインドウの設定を行います。

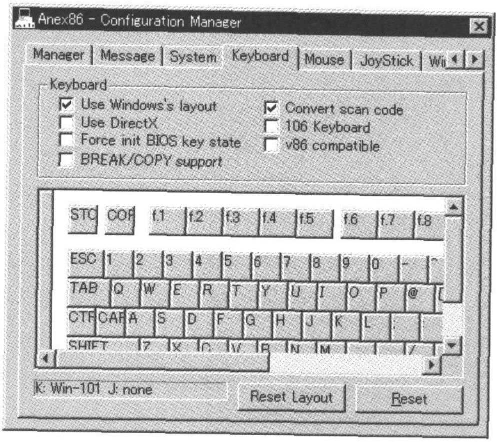


◀Config-Window

Fix aspect ratio	画面の縦横比を固定します。
Use palette animation	トラブル対策用です。問題なければ触らないでください。色がおかしい場合は変えてみてください。
Full color	全画面なら「24/32 bit color」を使用します。ウインドウなら現在の画面モードを使用します。16色の場合は遅くなるだけです。
Display	Display に DirectX を使うときチェックします。
Display - Mode - Full screen	起動時の画面モードを指定します。
Display - Mode - Re-initialize on switch	トラブル対策用です。問題なければ触らないでください。 画面切り替え時に問題がある場合は変えてみてください。
Display - Use 640 x 400	フルスクリーン時に640×400ドットを使用します。
Display - Use 32 bit color	フルスクリーン時に32ビットカラーを使用します。 8/16/32ビットのみをサポートするビデオカードではチェックしてください。
Display - Draw	DirectDraw を使うときチェックします。
Display - Fast	高速モードです。Full screen でのみ使用できます。
Display - Fast2	この設定は無視されます。
Display - Palette	トラブル対策用です。問題なければ触らないでください。色がおかしい場合は変えてみてください。

●Keyboard

キーボードの設定と動作確認が行えます。

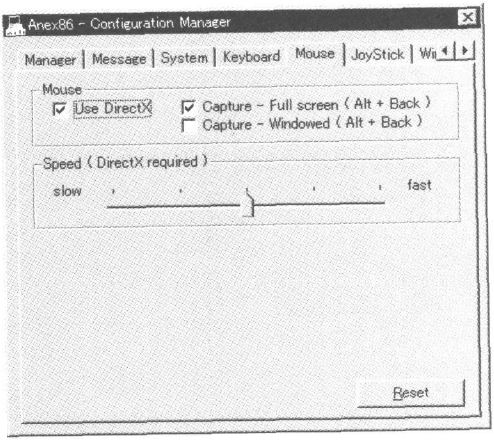


◀Config-Keyboard

Use Windows's keyboard layout	WindowsのキーコードをBIOS経由でエミュレータに送ります。例えば、USキーボードで**Shift+;**を押すと「:」(未チェックなら実機同様「+」になる)が入力されます。
Convert keyboard scan code	PC-9801互換機で、Anex86を使うときだけチェックを外してください。キーボードの入力をそのままAnex86へ送ります。
v86 compatible	v86モードでキーを押すとハングする場合は、チェックしてみてください。
Force init BIOS key state	フォーカスを受け取るたびにキーボードBIOSを初期化します。
BREAK/COPY support	break/copyが対応する割り込みを発生します。
Use DirectX	KeyboardにDirectXを使うときチェックします。 DirectXを使用すると ・キーの配列が変わる場合があります。 ・オートリピートは効きません。 ・Use Windows's keyboard layoutは無視されます。
106 Key	106キーボードを使っている場合はチェックします。
キーボード	動作確認と配列の変更を行います。
動作確認	背景が白いことを確認してください。キーを押すと対応するキーが灰色になります。灰色のまま戻らない場合は問題があるかもしれません。
配列の変更	背景が白いことを確認してください。キーをクリックすると、キーが黒くなります。好きなキーを押すと登録されます。DirectXを使っているときと、使っていないときの設定は、それぞれ別々に登録されます。
Reset Layout	配列を初期状態に戻します。

●Mouse

マウス設定と動作確認が行えます。



◀Config-Mouse

Use DirectX	Mouse に DirectX を使うときチェックします。 DirectX3.0 以上が必要です。
Capture	Anex86 がマウスの制御を奪い取ります。Use DirectX と両方チェックしたときのみ有効です。マウスカーソルが2つで使いにくい場合は、チェックしてください。この設定はEmulatorウインドウの中から、**Alt+Back**キーで常時変更可能です。
Speed	マウスの速度です。Mouse Capture 時のみ有効です。

Column：Anex86を快適に使うためのヒント

・ページングはできるだけ使わない
速度が半減します。具体的には「EMM386.EXE」などです。
なお「HIMEM.SYS」は、それほど速度に影響しません。

・ディスクキャッシュは使わない
多分効果はありません。逆に速度が下がるかもしれません。

・音源を切る
音源は常にある程度のパワーを消費します。

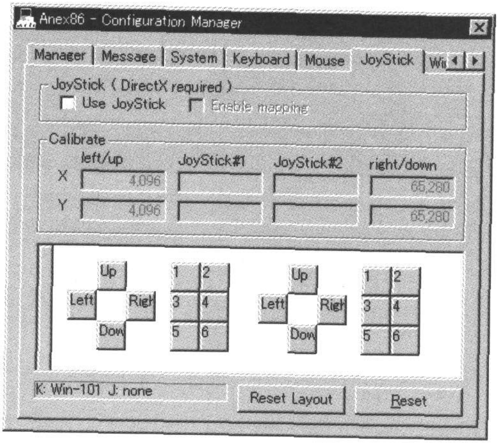
・画面の更新を押さえる
画面の更新を減らすと、そのパワーをエミュレータが使えます。

・「.fdi/.hdi」にファイルをコピーする
Anvfatをインストールしてください。

3

●Joystick

ジョイスティックの設定と動作確認が行えます。

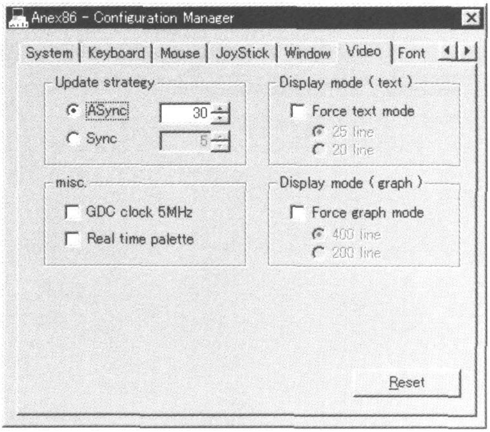


◀Config-Joystick

Joystick	ジョイスティックに DirectX を使うときチェックします。 DirectX5.0 以上が必要です。
Joystick - Enable mapping	ジョイスティックのボタンを入れ替えたい場合はチェック。
Calibrate	ジョイスティックの設定を行います。
動作確認	背景が白いことを確認してください。キーを押すと対応するキーが灰色になります。キーボードと同じ方法で配列を設定できます。 ジョイスティックにキーを設定することも可能です。
Reset Layout	配列を初期状態に戻します。

●Video

画面表示に関する設定です。



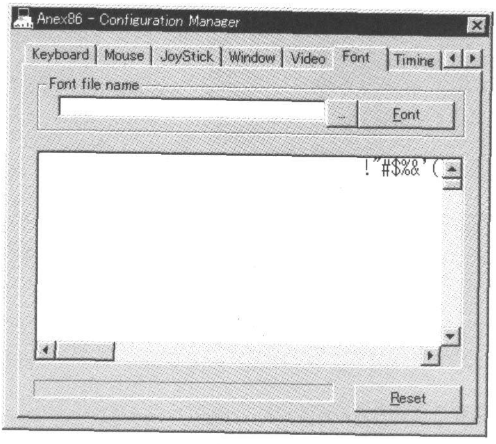
◀Config-Video

Update strategy	画面の更新方法に関する設定です。
ASync （非同期）	一定時間ごとに画面を書き換えます。
Sync （同期）	エミュレータ内部の垂直同期信号に従って画面を書き換えます。画面の見やすさ？が大きく変わります。 数字が小さいほど頻繁に更新し、また、更新が頻繁な方が見やすいのですが、そのぶん動作速度が遅くなります。Anex86の使い方とマシンパワーとの兼ね合いですので、ちょうどよい設定を探してください。遅いマシンでは非同期、ゲームでは同期がよいようです。
GDC clock	ゲームなどの画面が縦に倍/半分になるときは、変更してみてください。画面が上下に揺れるところで、画面が左右に半分ずれる場合にも変更してみてください。DIPスイッチの変更に相当します。
Real time palette	パレットを厳密にエミュレートします。 PC-98/x86は、通常、同時に16色しか表示できないのですが、パレットを高速で操作して、それ以上の色を表示するテクニックがあります。色がおかしいようなら、試しにチェックしてみてください。ただし、非常に重いので不必要なら使わないでください。このオプションを使うときは、必ず **Config-Window** Full Color をチェックし、**Config-Video** Update strategyをSync にしてください。
Display mode （Text）	テキスト画面の行数を指定します。 この設定はトラブル対策用です。
Display mode （Graph）	グラフィック画面のライン数を指定します。 この設定はトラブル対策用です。

3

●Font

フォントを設定します。指定したビットマップファイルが、2048×2048ドット以外の場合には、フォントがない（白い）部分にだけ、Windowsのフォントを生成します。

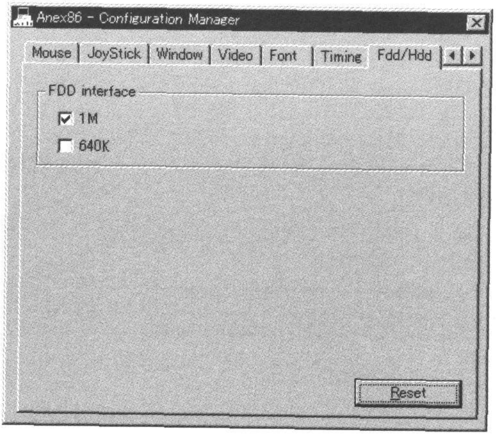


◀Config-Font

font file name	現在使用中のフォントのファイル名です。
[...]	ファイル名を選択します。
[Reset]	ファイル名を消去し、Windows のフォントを使用します。
[Font]	Windows のフォントを指定します。

●Fdd/Hdd

フロッピーディスク・ハードディスク関連の設定を行います。



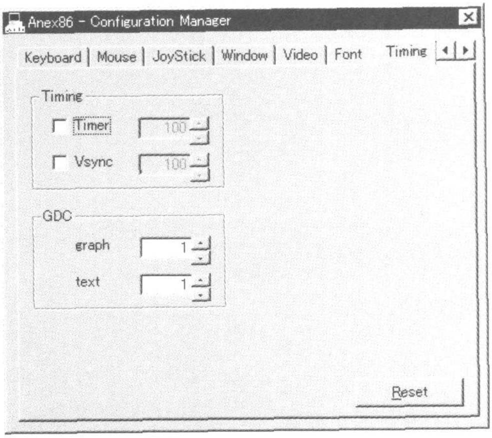
◀Config-Fdd/Hdd

FDD interface	
1M	FDDのインターフェースを選択します。
640K	2DDのゲームが動かない場合は変更してみてください。

●Timing

Anex86 内部のタイミングを強制的に変更するための設定です。ゲームなどのタイミングを無理矢理変えられるかもしれません。

この設定を変更した場合、実機ではありえない状態を作り出しますので、何か問題が生じた場合は、まず、**Reset**してください。



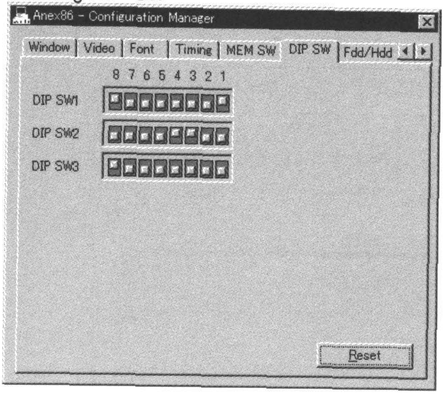
◀Config-Timing

Timing - Timer	内部タイマーの周波数を変更します。単位は%です。 PC-9801には 8MHz系と10MHz系があります（Anex86は8MHz系)。ソフトが誤認する場合も、この数値を変更することで回避できる場合があります。
Timing - Vsync	垂直同期の周波数を変更します。単位は%です。
GDC - graph ／ GDC - text	GDC に Vsync を強制的に出力させます。設定値はVsync、1回あたりに何回出力するかです。 数字を大きくするとゲームなどのメッセージや進行が速くなることもあります。

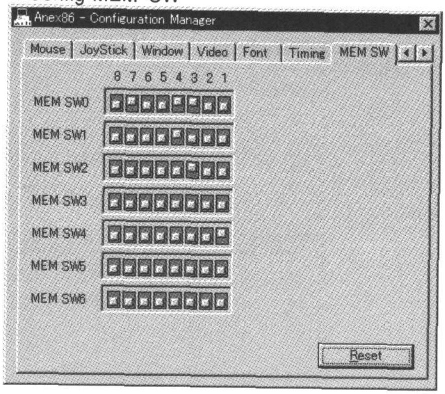
●DIP SW/MEM SW

DIP-SW/MEM-SW を設定できます。

▼Config-DIP SW



▼Config-MEM SW



Anex86では、通常、DIP-SW/MEM-SWでの設定は必要ありません。実機のDIP-SWに関連する設定は、すべて**Config**に含まれています。例えば、GDC 5MHzは**Config-Video**で設定します。

DIP-SW/MEM-SWは、デフォルトでは無難な設定で固定してあります。

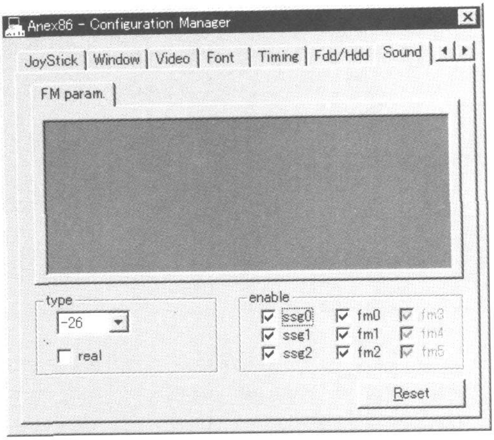
ただし、ソフトによっては DIP-SW/MEM-SWの ON/OFFを直接チェックするものがあるため、こうしたソフトを動かすには、このモジュールで DIP-SW/MEM-SWの値を変更してやる必要があります。

●注意

この機能は、Anex86の通常版では「anexsw.e86」によって組み込まれるのですが、本書収録のAnex86には、このモジュールの機能がすでに組み込まれています。

●Sound

サウンドカードの設定を行います。デフォルトは「とりあえず鳴る」という程度の設定にしてあります。

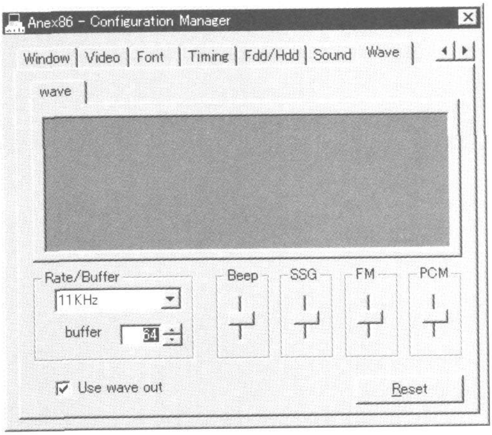


◀Config-Sound

type	サウンドカードを選択します。-26/-86/none から選択できます。 none はカードを抜いた状態です。
real	忠実度を設定します。チェックすると厳密な計算を行いますがスピードは落ちます。 チェックしないと音は悪くなりますが、スピードは速くなります。
enable	音を個別にON/OFFします。通常はすべてチェックしてください。

●Wave

Wave出力を設定、モニターします。



◀Config-Wave

Use wave out	チェックしないと音が出ません。
rate	Wave の周波数を設定します。 この設定は内部の計算周波数とは無関係です。
buffer	バッファの数です。大きいと音が遅れますが、小さすぎると音が途切れることがあります。音が途切れない程度に調節してください。
Beep/SSG/FM/PCM	BEEP/SSG/FM/PCM の音量です。
Wave	波形です。

3

Anex86の起動オプション

-c　設定名を指定します。

```
例： anex86 -cxxx
```

設定はレジストリ「HKEY_CURRENT_USER¥Software¥A.N.¥config¥xxx」に保存されます。設定名は8文字以下、英数字のみです。

オプションを付けない場合、「anex86.exe -cdefault」と同じです。

Anex86の推奨動作環境

・日本語 Windows95/98/Me/NT/2000の動作する環境。

・Pentium MMX 150MHz ＋ 256KB PB 2ndキャッシュ＋32MBメインメモリ以上のマシンを推奨。

PC-x86 Emulator
Anex86

4

第4章

Anex86の拡張機能



4-1 「.e86」モジュールとは

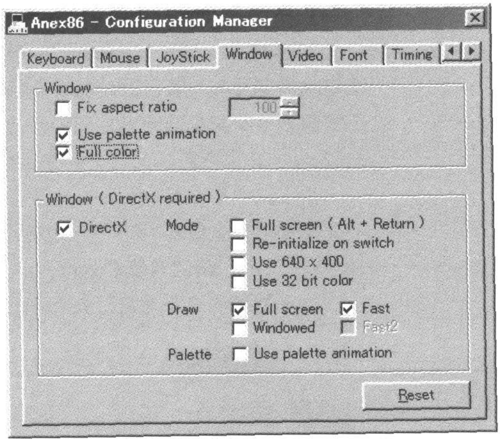
Anex86のオプション

「.e86」ファイルは、Anex86の機能を拡張するオプションです。

「anex86.exe」と同じディレクトリに置いてください。「anex86.exe」が起動時に自動的に読み込みます。同じタイプのファイルは共存不可ですので、必ず1つを残して移動、または削除してください。

anexx21.e86

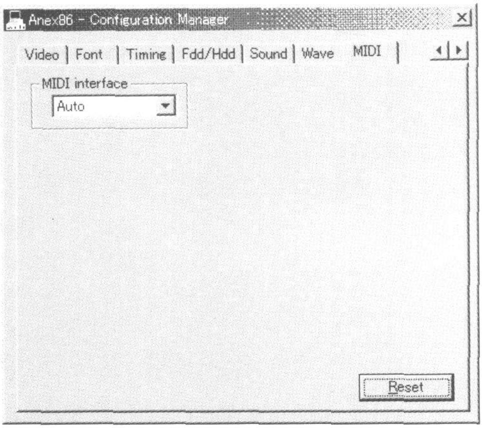
mateシリーズのグラフィック機能です。640×480ドット、256色をサポートしています。このモジュールを使用する場合は、[**Config**]-[**Window**] Full color を必ずチェックしてください。



◀Config-Window

anemidi2.e86

MIDIです。「RS-MIDI」または「MPU-98II」相当です。



◀anemidi2.e86

MIDI interface インターフェースを選択できます。

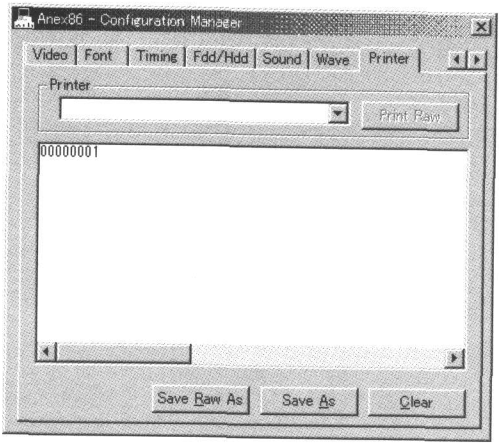
Column：「.e86」ファイルの使い方

「.e86」ファイルを「anex86.exe」と同じディレクトリに置いてください。「anex86.exe」が起動時に自動的に読み込みます。

「anex86.exe」は、必ず「.e86」と同じバージョンのものを使用してください。バージョンはファイルのプロパティで確認できます。

aneprn.e86

プリンタモジュールです。
印刷データは、いったんメモリに貯めてからまとめてプリンタへと送ります。
このとき、実機と同じプリンタが必要になります。



◀aneprn.e86

Printer	プリンタを指定します。
[PrintRaw]	印刷データをプリンタに送ります。
中央	印刷データを中央に表示します。
[SaveRawAs]	印刷データをそのままセーブします。データはバイナリとして扱います。
[SaveAs]	印刷データをセーブします。データはテキストとして扱います。
[Clear]	印刷データをクリアします。

●印刷の手順

❶まず、プリンタを準備します。
[**Config**]-[**Printer**]-Printer を選択します。

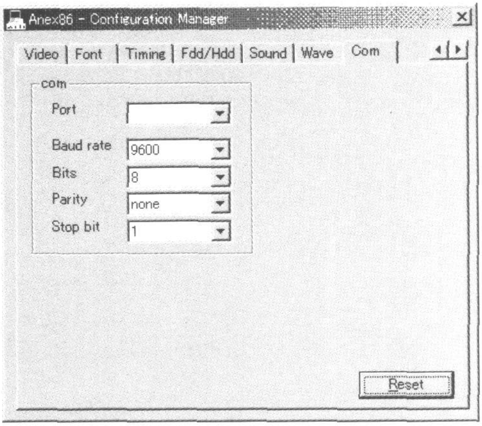
❷Anex86上のソフトで印刷を行います。
[**Config**]-[**Printer**] にデータが表示されます。

❸[**Config**]-[**Printer**]-[**PrintRaw**] を押します。
すると印刷されます。

❹必要に応じて、**Clear**ボタンをクリックしてデータをクリアしてください。

anecom2.e86

COMポートです。ハンドシェーク信号はサポートしていません。
RxD/TxD/GNDで送受信ができるだけです。



◀anecom2.e86

Port	通信ポートを指定します。
Baud rate／Bits／Parity／Stop bit	通信パラメータを指定します。

Windowsはマルチタスク処理を行いますので、Windowsが他の処理をしていると、Anex86はCOMポートに応答できないことに注意してください。

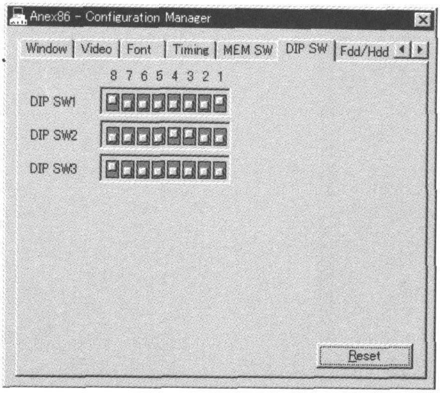
パソコンが高速な場合、「受信→Anex86→送信」は速くなります。

一方、Anex86のタイムアウト待ち時間も速くなることがあります。CPUをループさせてタイムアウトを判定するソフトがあるからです。

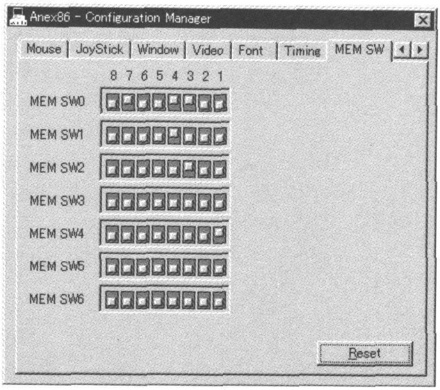
anexsw.e86

DIP-SW/MEM-SWを設定できます。

▼DIP SW



▼MEM SW



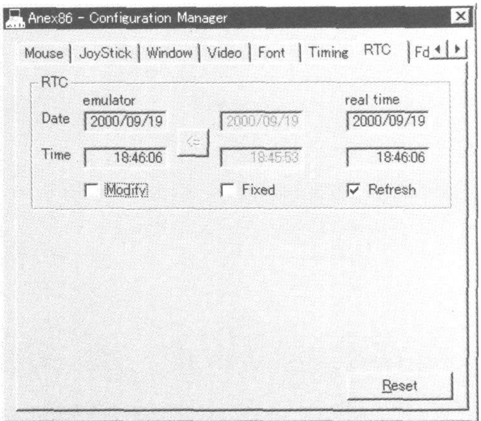
Anex86では、通常、DIP-SW/MEM-SWでの設定は必要ありません。実機のDIP-SWに関連する設定は、すべて[**Config**]に含まれています。例えば、GDC 5MHzは[**Config**]-[**Video**]で設定します。

DIP-SW/MEM-SWは、デフォルトでは無難な設定で固定してあります。ただし、ソフトによっては DIP-SW/MEM-SWの ON/OFFを直接チェックするものがあるため、こうしたソフトを動かすには、このモジュール*でDIP-SW/MEM-SWの値を変更してやる必要があります。

*モジュール　本書収録のAnex86には、このモジュールがすでに組み込まれています。

anertc.e86

Anex86では、RTC*は自動的にWindowsの現在の時間が使用されます。
このモジュールを使うと時間を強制的に変更することができます。
「2000年問題」で騒いでいた頃に作ったモジュールです。



◀anertc.e86

emulator	Anex86内の時間です。
real time	Windowsの現在の時間です。
<=	Anex86内の時間を設定値に変更します。
Modify	Anex86内の時間を変更します。
Fixed	Anex86内の時間を固定します。
Refresh	表示を更新します。

＊RTC　リアルタイムクロック＝時計。

anecdx9x.e86/anecdxnt.e86

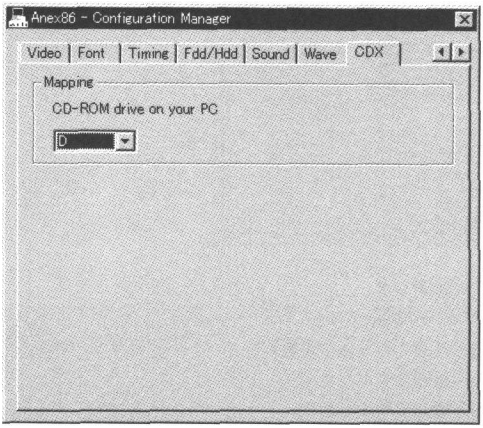
CD-ROM をアクセスできます。

詳細については「anecdx9x.txt」、または「anecdx9x.txt」を参照してください。使用上の注意をよく読んでお使いください。MS-DOSでのみ使用できます。

専用のデバイスドライバ（同梱されている）と「MSCDEX.EXE」が必要です。

●注意

使いようによっては危険なモジュールとなりえます。自己の責任において使用してください。



◀anecdx9x.e86/anecdxnt.e86

Mapping	パソコンのCD-ROMのドライブレターを指定します。

Column：追加モジュールを使うには

Anex86は、追加モジュール（「.e86」ファイルと呼ぶ）を使うことができます。
使い方は、「anex86.exe」と同じディレクトリに「.e86」ファイルを置くだけです。
Anex86の起動時に自動的に読み込みます。
なお、「.e86」ファイルは、必ずAnex86と同じバージョンのものを使用してください。
使用中のモジュールは [Config]-[Module]で確認することができます。

anefsxr.e86/anefsx.e86

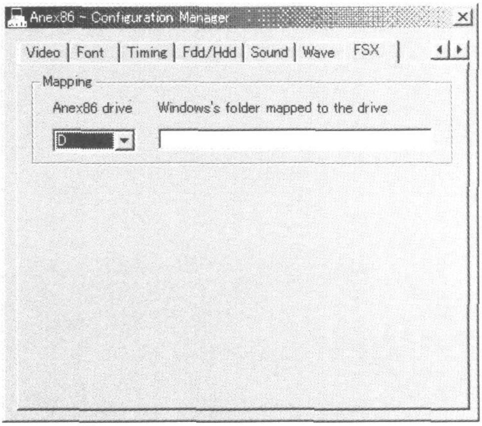
File System eXtensionです。エミュレータ内のMS-DOSから、パソコンのファイルシステムにアクセスできます。

詳細は「anefsx.txt」を参照した上で、使用上の注意をよく読んでお使いください（v86モード不可）。MS-DOS 5.x〜6.xでのみ使用できます。

専用のデバイスドライバ（同梱されている）が必要です。

●注意

これは、使いようによっては危険なモジュールとなりえます。自己の責任において使用してください。



◀anefsxr.e86/anefsx.e86

Anex86 drive	Anex86内のドライブ名を指定します。
Windows's folder mapped to the drive	Anex86からアクセスさせるディレクトリのパスを指定します。

PC-x86 Emulator
Anex86

5

第5章

Anex86 for AT

5-1 Win98起動ディスクで使えるAnex86 for AT

Anex86 for ATとは

Anex86 for ATは、PC/AT系のMS-DOSで起動可能なAnexです。つまり、PC-9801互換機用のMS-DOSが不要です。Windows95/98/Meのいずれかが身近かにあれば、Anex86 for ATは使うことができます。

Anex86ほどの再現性は望めませんが、高い互換性を実現しています。PC-9801互換機用のMS-DOSを用意できない人には福音でしょう。

制限事項

- PC-9801互換機用のMS-DOSは使えません。
- PC-9801互換機用のデバイスドライバは利用できません。
- Anex86の追加モジュールは利用できません。Anex86 for AT専用の追加モジュールが必要です。
- Anex86とは、仮想ハードディスクに互換性がありません。実機でPC-9801とPC/ATのハードディスクに互換性がないのと同じです。
- 仮想ハードディスクのパラメータはPC/ATと同じ制限があります。
- Anex86とはドライブレターが異なっています。ハードディスクドライブは常にC→D…の順になります。
- MS-DOSは「USモード（DOS/Vではない)」になります。
- MS-DOSからの日本語表示は文字化けする可能性があります。特殊キー（英数字以外のキー）の入力が異常かもしれません。
- 1日以上動かしていると日付が狂う可能性があります。

Column：キー入力がおかしいのですが

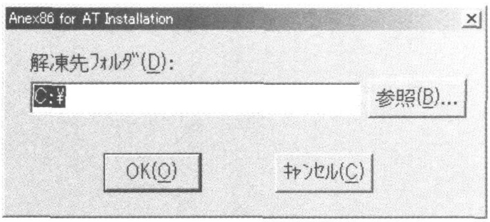
Anex86はキーのスキャンコードを扱います。このため、PC/ATの標準以外のキーボードでは問題を起こすことがあります。問題がある場合は、[Config]-[Keyboard]の設定を変更してみてください。

5-2 Anex86 for ATの準備

Anex86 for ATをインストールする

❶本書添付のCD-ROMに収録された「Anxsetw.exe」というファイルをハードディスクの適当な場所にコピーします。
ここでは、Cドライブのルート（C:¥）にコピーすることにします。

❷「Anxsetw.exe」をダブルクリックして実行させると、「Anex86 for AT Installation」というタイトルバーのウィンドウが表示されます。



◀Anex86 for ATのインストール

❸解凍先ディレクトリが、「C:¥」となっているのを確認して、**OK**ボタンをクリックすると、Cドライブに「Anex86w」というフォルダが作られ、インストールされます。

これで、Anex86 for AT本体のインストールは終了です。
ショートカットを作りたい場合は、「anex86w.exe」にリンクしてください。

5

Windows95/98でMS-DOS起動ディスクを作成する

ここでは、いわゆる「PC-98シリーズ用のWindows95/98」ではないPC/AT系の、通常のWindows95/98によるMS-DOSシステムディスクを作成します。

❶空のフロッピーディスクをフロッピーディスクドライブに挿入し、種類を「起動専用」にしてフォーマットします。

❷フォーマットが完了したら、「WINDOWS¥COMMAND」フォルダにある「FDISK.EXE」「FORMAT.COM」を作成したフロッピーディスク（MS-DOSシステムディスク）にコピーしておきます。

ここで「PCX86.COM」をこのフロッピーディスクにコピーしておいてもよいでしょう。

「HIMEM.SYS」を使用したい場合は、Windows95/98の「C:¥WINDOWS」フォルダにあるものが使えるようです。
必要なら、やはりここでコピーしておきましょう。

仮想フロッピーディスクを作成する

導入編の手順を参照してください。

仮想ハードディスクを作成する

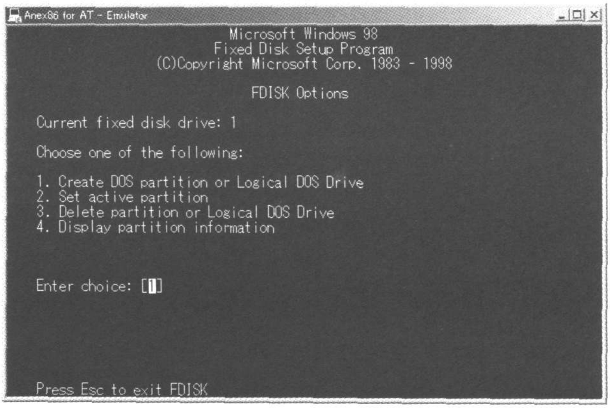
導入編の手順を参照してください。

❶仮想ハードディスク（HD）の元ファイル（80MB）を作成したら、「FDD1」に MS-DOSシステムディスク（仮想フロッピーディスク）をセットします。

❷**Start**ボタンをクリックして、MS-DOSシステムディスク（仮想フロッピーディスクから）を起動します。

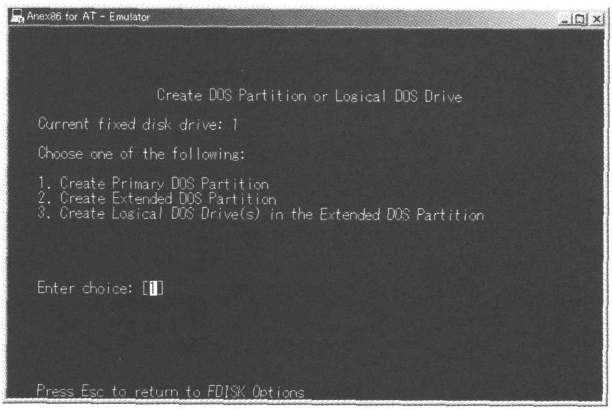
●仮想ハードディスクの領域確保

❸「FDISK」と入力します。



◀「FDISK」入力画面

❹「1」を選択します。

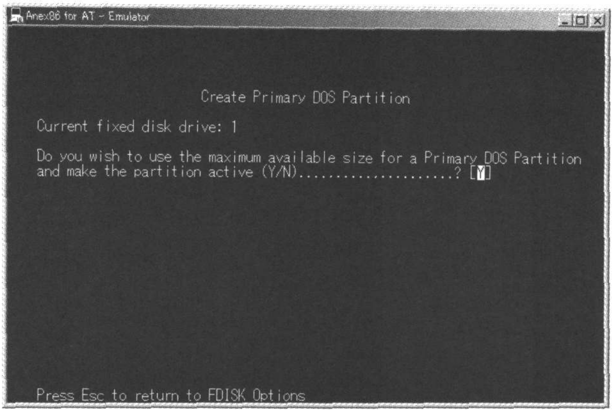


◀「1」を選択

❺ここも「1」を選択します。

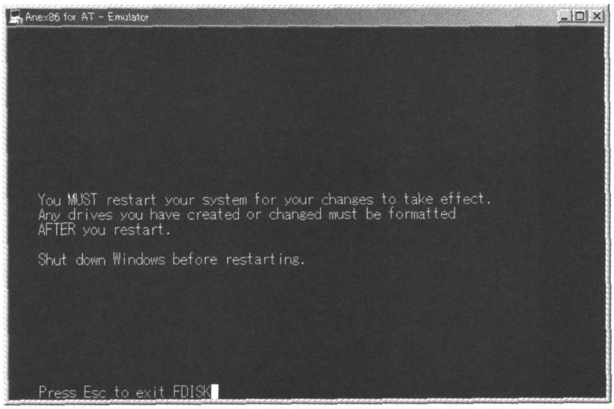
Column：HIMEM.SYSが機能しません

[Config]-[System]-[Ext-RAM] をチェックしてください。



◀「1」を選択

❻ここで「**Y**」を選択します。



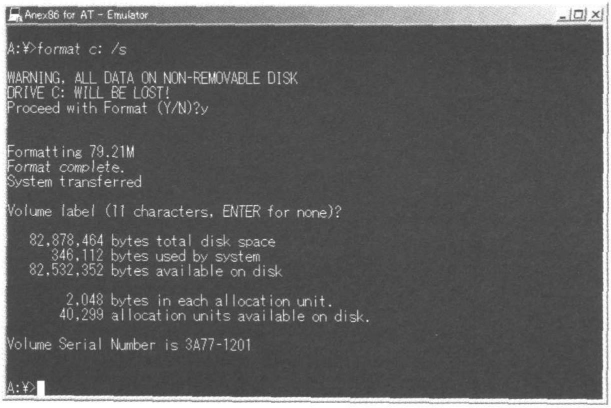
◀「Y」を選択

❼ここでいったん再起動します。

☒ボタンをクリックして閉じ、**Start**ボタンで再度開けば再起動したことになります。

●仮想ハードディスクのフォーマット

❽「FORMAT C: /S」と入力します。



◀「FORMAT C: /S」と入力

❾仮想ハードディスクのフォーマットが完了しました。

これで次回より、仮想ハードディスクからの起動が可能になりました。

●「PCX86.COM」をコピーする

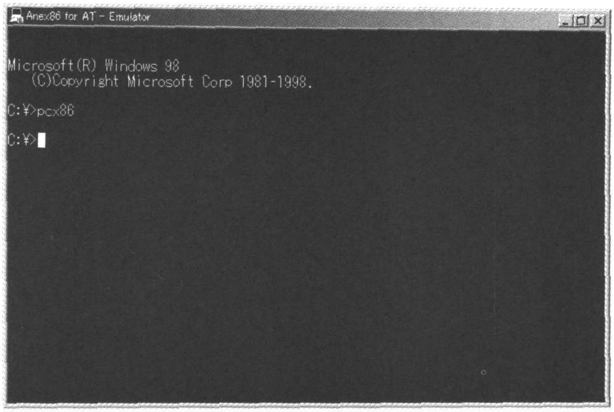
❿Anvfatをインストール済みなら、仮想ハードディスクファイルを直接クリックして開きます。

⓫ドラッグ＆ドロップで、「PCX86.COM」を仮想ハードディスクにコピーします。

仮想フロッピーディスク作成前にMS-DOSシステムディスクにコピーしておくという方法もあります。

⓬仮想ハードディスクファイルを閉じ、「anex86w.exe」をダブルクリックして起動します。

⓭「**HDD -> FDD**」にチェックを入れて、再起動（**Start**ボタンをクリック）してみてください。



◀仮想ハードディスクからの起動成功！

起動直後は、PC/ATとなっていますので、PC-98シリーズのソフトは動作しません。そこで以下のように入力します。

```
C:>PCX86
```

すると、PCX86がシステムに組み込まれ、PC-98シリーズのソフトが動かせるようになります。

●注意

「FDISK.EXE」「FORMAT.COM」は、起動直後のPC/AT互換機の状態でしか使えない点に注意してください。逆に「PCX86.COM」の実行後は、PC-98シリーズ用のプログラムだけを動作させるようにしてください。

Column：Anvfatの簡単な起動方法

Anvfatの最小限の起動方法は、以下のように操作します。

❶Win98/NT/2000なら「anvfat.inf」、Win95なら「anvfat_95.inf」を右クリックします。
❷メニューから[インストール]を選択します。
❸Windowsを再起動すると、拡張子「.hdi/.fdi」のファイルがアイコンで表示されるはずです。
❹ダブルクリックすると、「.hdi/.fdi」ファイルが開きます。

なお、Anex86を使うときは、必ずすべてのウィンドウを閉じてください。
また、ファイル/フォルダはファイルの上に直接ドロップしないでください。
未フォーマットの「.hdi/.fdi」は表示できません。

PC-x86 Emulator
Anex86

6

第6章

付録



6-1 その他の情報

PC-9801互換機のWindowsでAnex86を使う場合

●動作条件

Anex86は動作環境さえ満たしていれば、PC-9801互換機のWindows上でも使用できます。PC-9821があれば、Anex86は必要ないように思えますが、PC-9801とPC-9821の違いが問題になるソフトウェアや周辺機器などで、以下のようなメリットがあります。

・画面表示タイミングの違いによりソフトのスピードが違う。
・-26/-86音源のみサポートだが -118音源しかない。
・MIDI音源がない。
・MS-DOSでの再起動や起動ディスクが面倒くさい。

Anex86の初期状態は、PC/AT互換機のWindowsにおいて無難に動作する設定になっていますので、PC-9801互換機で使用する場合、いくつか設定を変更する必要があります。

●キーボード

Config-Keyboard

Convert scan code のチェックを外してください。

通常は、PC/ATのキーボードの情報を、PC-9801のそれに変換するのですが、この場合は、変換の必要がありませんのでチェックを外します。チェックされていると Emulatorウインドウでキーボードの配列がおかしくなります。

●仮想フロッピーディスクの作成

Create Floppy Disk Image Fileを開いたとき、ドライブが「A:」になっていますので、必ずフロッピーディスクのドライブ名に変更してください。

PC-9801互換機とPC/AT互換機のMS-DOSの違い

●ドライブレター

▼PC-9801 ハードディスクドライブの起動時

```
A: HDD1  B: FDD1  C: FDD2
```

▼PC-9801 フロッピーディスクドライブの起動時

```
A: FDD1  B: FDD2  C: HDD1
```

▼PC/ATは固定

```
A: FDD1  B: FDD2  C: HDD1
```

HDD1 にパーティションが1つだけある場合です。
PC-9801 は起動デバイスが「A:」になります。

●ハードディスクの初期化

・PC-9801の場合

「FORMAT.EXE /H」ですべての処理を行います（「HDFORMAT.EXE」も呼び出されるので必要）。

・PC/ATの場合

「FDISK.EXE」で初期化と領域確保をします。
「FORMAT.COM」でフォーマットします。

ハードディスクフォーマット（パーティションテーブル）には互換性はありません。

●ハードディスクジオメトリ

・PC-9801の場合

MS-DOSには目立つ制限はありません（未確認）。

・PC/ATの場合

BIOSによる制限があります（セクタ ～63、シリンダ ～1024、ヘッド ～16）。

Windows MeでAnex86を使う場合の注意点

Windows Meで Anex86を使うと、「.fdi」「.hdi」に書き込んだ途端にエミュレータが一時的に停止します。これは Windows Meで新たに追加された「システムの復元」処理によるものです。

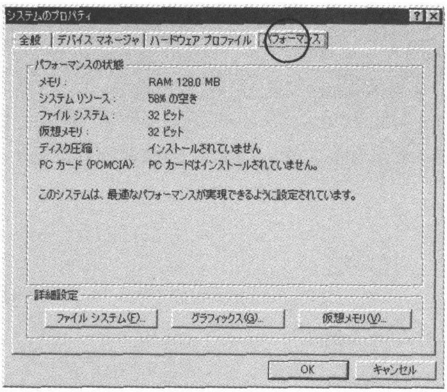
これはコンピュータを以前の状態に戻す機能なのですが、逆にいえば、常にファイルへの変更を監視し、バックアップを取り続けてしまいます。

「.fdi」「.hdi」ファイルも監視の対象となるため、「.fdi」「.hdi」ファイルに対する変更があると、以前の状態を保存するために「¥_RESTORE」というディレクトリにコピーします。このコピーが終了するまで、Anex86は停止してしまいます。

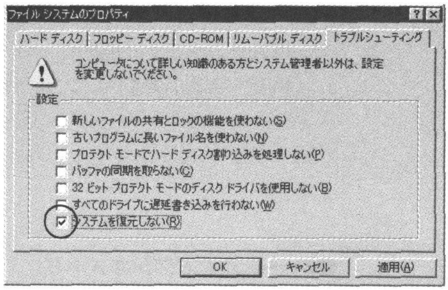
対策は以下のとおりです。

- **「.fdi」「.hdi」ファイルをマイドキュメントフォルダの下に置くようにする**
  「**.fdi**」「**.hdi**」ファイルをフォルダごと**マイドキュメント**フォルダに移動してください。
- **「システムの復元」機能を切る**
  →システムのプロパティ→パフォーマンス→ファイルシステム→トラブルシューティング→システムを復元しないをチェックします。この場合、当然ですが、システムの復元は機能しません。

▼システムのプロパティのパフォーマンスタブ



▼トラブルシューティングタブ



Windows MeでAnex86 for ATを使う場合の注意点

Windows Meでは「Anex86 for AT」の使用に以下の制限があります。

●システムディスク

Windows MeではMS-DOSのシステムディスクは作成できません。「起動ディスク」を使ってください。

●起動ディスクの作成方法

❶**コントロールパネル→アプリケーションの追加と削除→起動ディスク**で起動ディスクを作成できます。

❷このディスクから、以下のファイルを残してすべて削除してください。

```
IO.SYS
MSDOS.SYS
COMMAND.COM
HIMEM.SYS
FDISK.EXE
```

●仮想ハードディスク

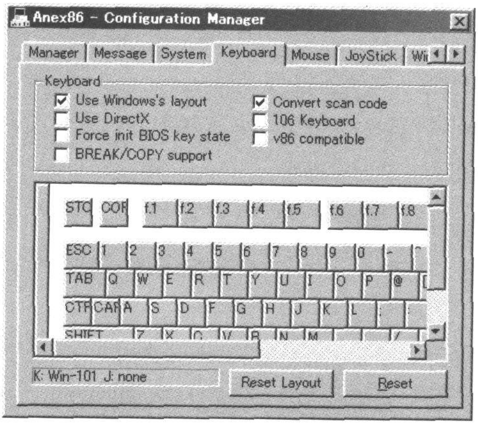
Windows Meでは、仮想ハードディスクにシステムを転送することはできません。仮想フロッピーディスクから起動してお使いください。

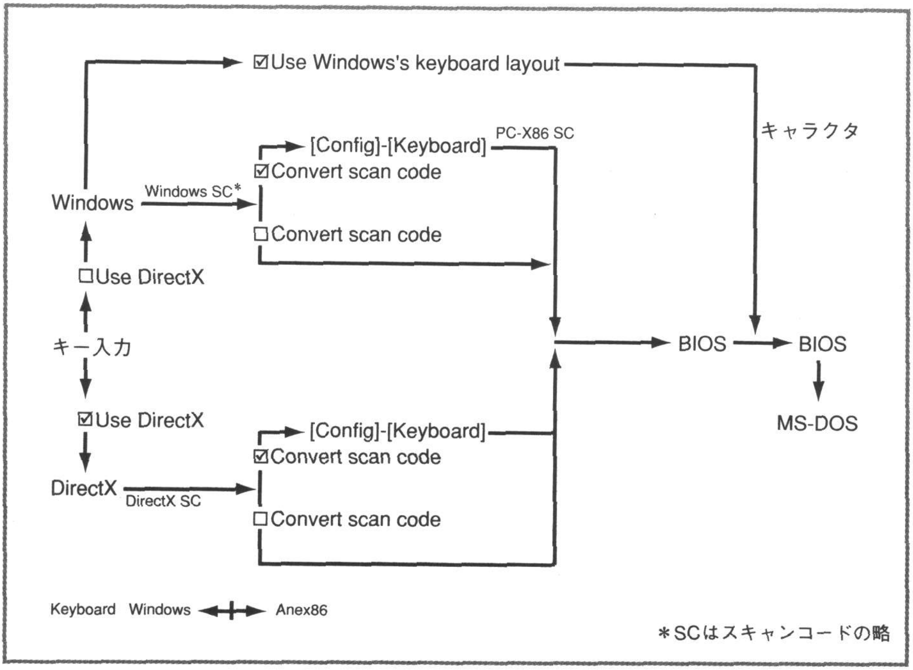
DirectXと機能制限

	Windows	DirectX	
	機能	バージョン	機能
window	△フルスクリーン不可	DirectX 3.0 以上	○
keyboard	○	DirectX 3.0 以上	△一部機能使用不可
mouse	△Mouse Capture不可	DirectX 3.0 以上	○
joystick	×使用不可	DirectX 5.0 以上	○
BEEP音源	○Wave	使用不可	—
FM音源	○Wave	使用不可	—
PCM音源	○Wave	使用不可	—
MIDI音源	○MIDI	使用不可	—

6

Config-Keyboardの設定とデータフロー





・スキャンコードはキーボードのキーに対応します。
・キーは必ずしも入力されるキャラクタと一致しません。例えばAが押された場合、'A'/'a'/... が入力されます。
・**Config-Keyboard**は、Windows/DirectX のスキャンコードを PC-X86のスキャンコードに変換することを示します。
・**Config-Keyboard**のキー配列の設定も同時に処理されます。

Config-Windowの設定と画面モード

▼Full Screenモード

FullScreen	FullColor	32bitcolor	640×400	解像度パレット	備考
☑	☑	☑	☐	640×480×32	使えない場合は640×480×8
☑	☑	☐	☐	640×480×24	使えない場合は640×480×8
☑	☑	無視	☐	640×480×8	
☑	☐	無視	☐	640×480×8	使用
☑	☑	☑	☑	640×400×32	使えない場合は640×400×8
☑	☑	☐	☑	640×400×24	使えない場合は640×400×8
☑	☑	無視	☑	640×400×8	
☑	☐	無視	☑	640×400×8	使用

▼Windowedモード

FullScreen	FullColor	デスクトップの色	パレット
☐	☑	16/24/32bit	
☐	☑	8bit	
☐	☐	8bit	使用

ただし、解像度はデスクトップの解像度に従います。

パレット「使用」は、パレットのエミュレートにWindowsのパレットを使用します。

Windowsのパレットを使用しない場合、エミュレータがRGBを計算します。
FullColor をチェックするとパレットを使用しません。
以下の場合は、FullColor をチェックしなくてはなりません。

・「anexx21.e86」使用時。
・real time palette をチェックしたとき。

6-2 MS-DOSのコマンド

すべてのMS-DOS命令を解説するわけにはいきませんが、「CONFIG.SYS」や「AUTOEXEC.BAT」などを作成する際に使える命令、また、MS-DOSを操作する際によく使う代表的なコマンドに絞って紹介します。

CONFIG.SYSで使う命令

CONFIG.SYSを上手く設定すると、コンベンショナルメモリを大きく空けることもできます。

●BUFFERS

ファイル入出力時のバッファの大きさを設定します。

▼使用例

```
BUFFERS=20
```

上記の例では、20×2Kバイト=40Kバイトの大きさとなります。

●DEVICE

指定したデバイスを起動時に読み込みます。

▼使用例

```
DEVICE=A:¥HIMEM.SYS
```

●DOS

DOSシステムをハイメモリ（HIMEM）領域に読み込みます。

▼使用例

```
DOS=HIGH
```

●FCBS

ファイルコントロール・ブロックサイズを設定します。

▼使用例

```
FCBS=4
```

上記の例では、4×64バイト=256バイトの大きさとなります。

●FILES

同時にオープンできるファイルの数を設定します。

▼使用例

```
FILES=30
```

上記の例では、30×50バイト=1500バイトのメモリを消費します。

●LASTDRIVE

ドライブ名の最大値（A～Z）を設定します。

▼使用例

```
LASTDRIVE=Z
```

上記の例では、26×85バイト=2210バイトのメモリを消費します。

●SET

環境変数を設定します。

▼使用例

```
SET DOSCOM=A:¥COMMAND
```

●SHELL

DOSシェルのファイル名を指定します。

▼使用例

```
SHELL=¥COMMAND.COM ¥ /P
```

●STACKS

ハード割り込み処理の内部スタック数と、そのサイズを設定します。

▼使用例

```
STACKS=9,256
```

上記の例では、9×256バイト=2304バイトのメモリを確保します。

「~.BAT」で使う命令

これらの命令は、「AUTOEXEC.BAT」に限らず、拡張子を「BAT」にしたファイルで使用できます。

●CALL

別のBATファイルを呼び出します。

▼使用例

```
CALL SUB.BAT
```


●ECHO

メッセージの表示、および表示のオン/オフを行います。

▼使用例

```
ECHO OFF
ECHO 表示されません
ECHO ON
ECHO 表示されたよ
```

●FOR

指定された命令を、指定したファイルごとに実行します。

▼使用例

```
FOR %%I IN (*.TXT) DO TYPE %%I
```

上記の例では、TYPE命令をすべてのTXTファイルに実行します。

つまり、カレントディレクトリにあるすべてのTXTファイルの内容を表示します。

●GOTO

指定したラベルにジャンプします。

▼使用例

```
GOTO :LAB01
```

●IF

条件分岐を行います。

▼使用例

```
IF EXIST A:¥ABC.TXT GOTO :PRNTXT
```

「ABC.TXT」が存在すれば、ラベル「:PRNTXT」へジャンプします。

```
IF ERRORLEVEL 1 EXIT
```

エラーレベルが1以上のとき、BATを終了します。

```
IF NOT "%A"="" :LAB2
```

%Aの内容が存在しないとき、ラベル「:LAB2」へジャンプします。

6

●PAUSE

BATの処理を一時停止（キーの入力待ちになる）します。

▼使用例

```
PAUSE 何かキーを押してくれたまえ
```

Column：コンベンショナルメモリが足りない場合

・旧いMS-DOSを使う

同じ条件ならメモリは少なくてすみます。

▼config.sysの例

```
files=20
buffers=1
```

・新しいMS-DOSを使う

「HIMEM.SYS」を組み込みます。「HIMEM.SYS」を使うときは、必ず [Config]-[System][Ext-RAM] をチェックしてください。

▼config.sysの例

```
files=20
buffers=1
device=a:¥himem.sys
dos=high
```

操作命令

これらの命令は、MS-DOSプロンプト（入力待ち）から、直接キー入力して操作します。

●CD

CHDIR（チェンジディレクトリ）の略で、ディレクトリを移動します。

▼使用例

```
CD
```

カレントディレクトリを表示します。

```
CD YUG2
```

YUG2ディレクトリに移動します。

```
CD A:¥
```

Aドライブのルートディレクトリに移動します。

●CLS

テキスト画面を消去します。

▼使用例

```
CLS
```

●COPY

ファイルをコピーします。

▼使用例

```
COPY ABC.TXT B:
```

「ABC.TXT」をBドライブにコピーします。

●DEL

ファイルを削除します。

▼使用例

```
DEL ABC.TXT
```

●DIR

ディレクトリおよびファイルを一覧表示します。

▼使用例

```
DIR
```

次の場合、1画面ごとに停止して表示します。

```
DIR /P
```

●MD

MKDIR（メイクディレクトリ）の略。ディレクトリを作成します。

▼使用例

```
MD YUG2
```

●RD

RMDIR（リムーブディレクトリ）の略で、空のディレクトリを削除します。

▼使用例

```
RD YUG2
```

●REN

RENAME（リネーム）の略で、ファイル名、またはディレクトリ名を変更します。

▼使用例

```
REN ABC.TXT DEF.DOC
```

●TYPE

ファイルの内容を表示します。

▼使用例

```
TYPE ABC.TXT
```

PC-x86 Emulator
Anex86

第7章
記事



7-1 エミュレータ案内

様々なエミュレータ

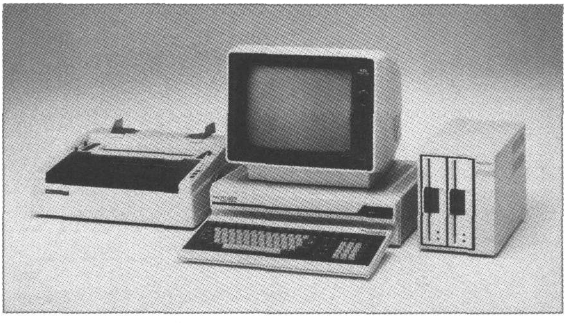
パソコンは時代と共に、技術の進展と共に変わってきました。そして、パソコンが変わるたびに、OSやマシン構成がまったく別のものになることはよくあることです。このこと自体、決して悪いことではありません。ただ、”せっかくプログラムを組んだのに…”、”まだ使えるプログラムなのに…”、と思ったことはないでしょうか？

”あるハードウェアの動作を、別のハードウェアで再現できる”

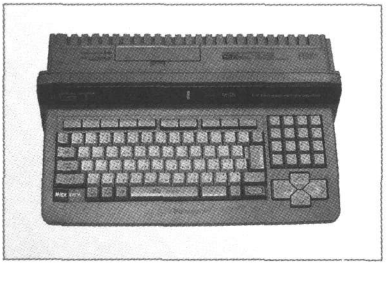
このことによる恩恵はPC-9801シリーズ、またはその互換機のユーザだった方は、本書に詳しい「Anex86」の存在で、理解していただけると思います。

エミュレータは、本来、“ソフトウェアの技術力で、どれだけハードウェアを再現できるか”といった研究目的や、過去のソフトウェア資産を活用するために存在するものなのかもしれません。しかし、ここでは“学生時代に使ったあのパソコンが”、”はじめて使ったあのパソコンが”、といったノスタルジックなアプローチで紹介してみようと思います。

以前、使っていたマシンを、現在のマシンで蘇らせることで、当時のアツい想い？　も蘇らせることができれば幸いです。



◀初代PC-9801（日本電気）



◀MSXパソコン（Panasonic）

MSX

▼paraMSXのアイコン



MSXというのは、かつてMicrosoft（マイクロソフト）社が提唱していた“パソコン統一規格”でした。当時のパソコンが20～30万円+モニター代金となっていたところを、本体10万円以下、しかも家庭用TVにつないで使えるという、超低価格な普及型マシンでもあったのです。

SONY、Panasonicなど、各家電メーカーから様々な種類のMSXマシンが発売され、かなり普及したのですが、低価格マシンであること、統一規格であることの宿命か、他のオリジナルマシンとの性能差が開いてしまい、徐々に姿を見ることがなくなっていきました。

しかし、低価格、統一規格ということでユーザは幅広い層に広がり、「パソコン=高級品」といった世間の認識を壊してくれた功績は絶大なものでした。

また、家電メーカー参入のおかげで、パソコン初心者向けのインターフェースを搭載するという試みがなされ、より一般にパソコンの門戸を開くきっかけにもなったのでした。



◀MSXエミュレータ「paraMSX」での画面

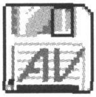
画面写真の左にメニューが出るタイプでとても使いやすく、FM音源はもちろん、PSGでの音声合成もちゃんと再現されています。

MSXのROMを所有していてもデータ入手はさすがに大変だとは思いますが、フロッピーディスクのゲームなら、コンバートソフトを利用して遊ぶことができます。

MSX自体、まだ探せば手に入らないモノでもない（それほど普及した）ので、探してみてもよいでしょう。

FM-7

▼XM7のアイコン

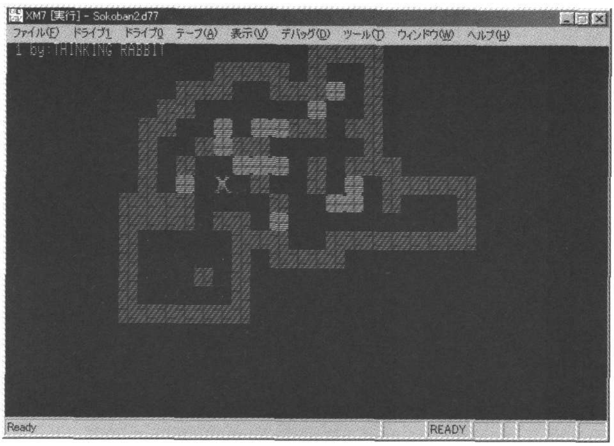


富士通から発売されたパソコンFM-7シリーズ。後述のPC-8801、X1と共に三つ巴のシェア争いをしていた8ビット時代の雄ともいえるマシンです。

他のマシンがZ80系のCPUだったのに対し、FM-7シリーズだけは究極の8ビット MPUといわれていた6809を2つ搭載するマシンでした。

後にFM-77シリーズとして、日本でいちはやく3.5インチフロッピーディスクドライブを搭載するなど、かなり優秀なパソコンでした。

その後、16ビット時代にはFM-77AVへと進化＊し、発色数も音声＊も他のマシンにひけをとらないできで登場したのですが、なぜかソフトウェアがあまり出ず、不遇のうちにシェア争いから姿を消していくのでした。



◀FM-7のエミュレータ「XM-7」での画面

PC-8801シリーズ、X1シリーズと比べると、いまいち地味な印象を受けますが、パソコンとしての性能は劣るどころか勝っていたFM-7。やはり、このマシンにもWindows用エミュレータが存在します。

「XM7」は現バージョンではFM-7だけではなく、上位機種であるFM77AVの機能にも対応しているという優れもののエミュレータです。

＊さらにその後、富士通はFM-TOWNSを発売しましたが、これはFM-7シリーズとは別物ととらえられます。
＊FM音源の3ch効果音モード、およびCSM音声合成モード、ビデオディジタイズ機能はサポートしていません。

MZ-700

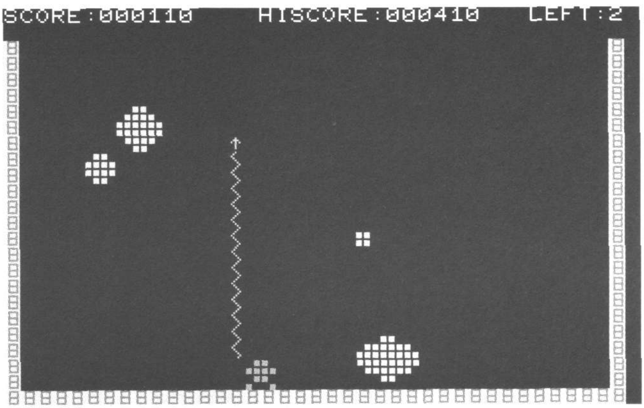

▼MZ700Winのアイコン

MZ-700というパソコンは、いわゆる昔のパソコンで、”グラフィック表示能力”というものは最初からありません。

しかし、それでもゲームは作成、発売され、これが根性のカタマリといいますか、文字のみでキャラクターを描くという、通常のドット打ちより職人技を披露してくれたのでした。

いま思うと文字画面の表示能力も横40文字、縦25文字しかない世界ですが、繰り広げられるゲームは、“パソコンはどこまでできるのか？”という期待を膨らませるには十分でした。

現在ではなく、PC-8801シリーズなどが普及していた時代より以前に、こうした試みがなされたということが、現在のソフトウェア、ハードウェアの発展のきっかけとなっているんですね。



◀MZ-700のエミュレータ「MZ700Win」での画面

エミュレータは、当然実機を持っている人の利用にとどめられますが、かつて実機を持っていた人でも、現在所有しているか？　というと正直疑問になるこのハード。

しかし、「MZ-700用互換モニタROM MZ-NEW MONITOR」の製作者が、そのソフトウェアを公開してくれているおかげで、MZ-700実機がなくても使用できるようになっています。

MZ-700用のソフトウェアを手に入れるのは非常に大変ですが、いちど動作しているところを見ていただきたいエミュレータです。

X1

▼X1 Millenium のアイコン

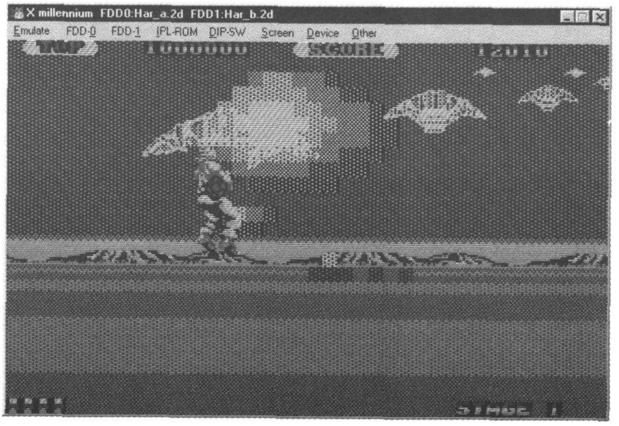


「X１」はシャープ（SHARP）が開発、販売したパソコンで、パソコンテレビとして一躍脚光を浴びました。当時のSHARPには、すでにMZシリーズという人気パソコンがありましたが、X1シリーズは正式名称をCZシリーズといい、MZシリーズとは別の方向性を持たせたパソコンでした。

その方向性とは、現在でいうマルチメディアパソコンに近いもので、スーパーインポーズ機能（TV画面にパソコン画面を合成する機能）を搭載、ビデオ編集などにも使えるなど、それまでのパソコン=スゴい計算機というイメージとは、明らかに違うものだったのです。

しかも、このX１は、内蔵テープレコーダ、専用TVモニタの電源をソフトウェアで制御できるという優れものでした。「スターフリート」というゲームで、ゲームを終了するときに“システムを破壊してやる”といったメッセージのあと、テープレコーダがパカパカ開き、TVの電源が点いたり消えたりしたときは、本当にびっくりしたものでした（笑）。当時の限界ギリギリのマルチメディアパソコンだったわけですね。

しかし、その構造はまだ早すぎたのか、当時、双壁をなしていたパソコンPC-8801シリーズがフロッピーディスクドライブを標準で搭載したのをきっかけに、シェア争いで徐々に押されていき、パソコンに新たな方向性を残してX1シリーズは消えていったのでした。



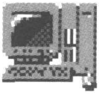
◀X1エミュレータ「X1 Millenium」の画面

このエミュレータは特にIPL、CG、BIOS-ROMファイルを必要としない優れものです。さすがに上記のようにモニタの電源ON/OFFやテープの開閉はできませんが、「X1」から「X1TurboZ」まで忠実に再現します。

X1ユーザは、過去のソフトウェア資産をぜひご活用ください。

X68000

▼EX68のアイコン



X1の16ビット後継機(互換性は無し)として、X1シリーズの正式名の「CZ」を受け継いだのが、このパーソナルワークステーションX68000シリーズです。

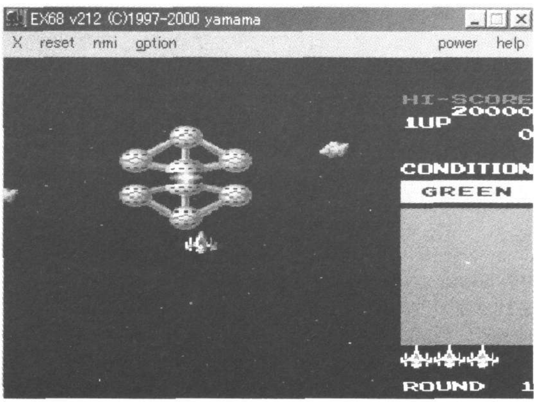
色数、解像度、音源、デザインなど、どれも当時最高の出来で、かつてX1がやってきたように、パソコンの新しい方向性を期待させるものでした。

その期待には存分に答え、画像処理、音楽作成など、それまでのマシンを凌駕し、数多くのプログラマーに愛されました。しかも、高性能ゆえ、しばらく買い替えを必要としないほど素晴らしいマシンであったのですが、その「買い替えを必要としない」という長所がアダとなり、いつしか「代わり映えしないマシン」「買い換えてもらえないからあまり儲からない」という印象に変わってしまいました。

また、ハードウェアの普及を支えるソフトウェアも、事務用ソフトより、ホビー向けソフトばかりが目立っていたところに、超普及型ホビーマシン「スーパーファミコン」が登場したため、ホビー志向のユーザはコンシューマに移行してしまったのでした。

そのためか、16ビット時代は事務用として広く活用されていたPC-9801シリーズの天下となり、ホビー志向のX68000は姿を消すことになったのです。

ホビーのメインはコンシューマに、パソコンはゲーム“も”できる事務用マシンと、くっきり分かれる時代がやってくるのでした。



◀X68000のエミュレータ「EX68」での画面

ライトユーザからは、パソコンとしての期待よりもスゴいゲーム機という見られ方が強かっただけあって、ゲーム機顔負けの美しい作品や大作が多いX68000シリーズ。

そのソフト資産を生かすエミュレータが「EX68」です。

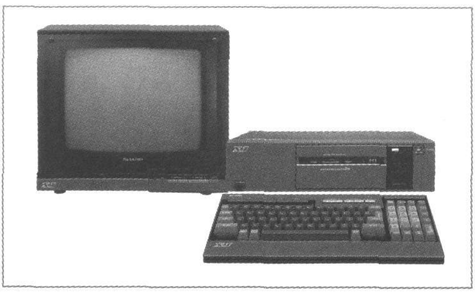
IPLROMやHuman68k、SX-WINDOWが必要ですが、権利を保有する各社の担当者、@niftyのFSHARPフォーラムスタッフ他、関係者の多大なる尽力により、X68000シリーズソフトウェアの無償公開がなされています。実機を所有している人は、安心して利用できます。

勘違いしないでほしいのですが、IPLROMやHuman68k、SX-WINDOW、XCなどは著作物です。使用許諾の条件に従い著作権法の規定内でご利用ください。

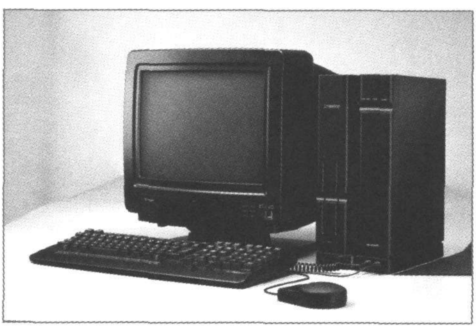
▼MZ-700（シャープ）



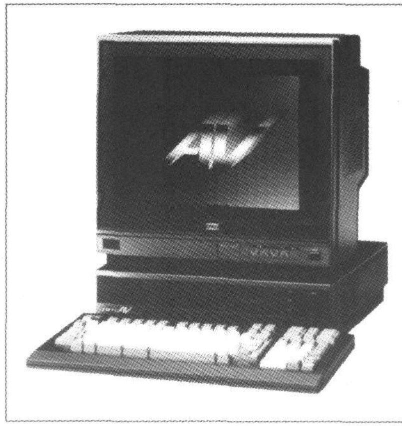
▼X1（シャープ）



▼X68000（シャープ）



▼FM-77AV（富士通）



▼PC-8801mkⅡSR（日本電気）



PC-8801

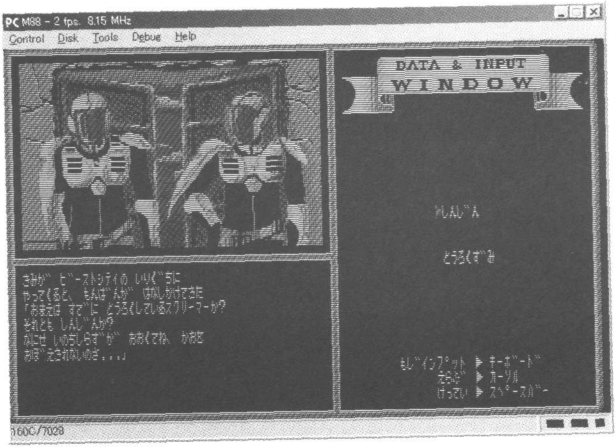

▼M88のアイコン

前述のX1シリーズやMSX、FM-7といったマシンたちの中で、いち早くフロッピーディスクドライブを採用したことや、たくさんのソフトウェアが発売されたことなどから、結果的に8ビットマシン時代の覇者となったNEC製のパソコンです。

初期の頃は「いつのまにトップに？」という印象が強くなるほど、特徴のないマシンだったのですが、それでも中期から後期は、FM音源/サウンドボードⅡの威力でトップになるのも納得のいくハード仕様となりました。

また、王者すぎて気づかれにくいのですが、CD-ROM搭載マシンや、上位互換機PC88VA、切り替えではあるがPC-9801シリーズのソフトも使えるハードが出るなど、いろいろなチャレンジもなされていました。

技術の進歩と時代の流れで、その他の8ビットマシンと同じように徐々に姿を消していくのですが、続く16ビット時代を同じNEC製のPC-9801シリーズが受け継いだため、"勇退"という印象で姿を消していくのでした。



◀PC-8801のエミュレータ「M88」での画面

PC-8801シリーズ後期のウリとなったFM音源ボード「サウンドボードⅡ」をエミュレートしており、また、DirectDrawによるフルスクリーンモードもサポートしているので、再現性、スピード共に申し分のないエミュレータです。

8ビット時代最高の普及機だったので、マシン、ソフトウェア共に所有している人はまだ多いでしょう。パソコン系エミュレータの中では、かなり活用できる機種ではないでしょうか。

後記



今回ご協力いただいた同人サークル、フリーソフト作者の皆さんとは、面識もありませんし、連絡をとったのも初めてという方がほとんどなのですが、どこか盟友というか、おそらく、かつて同じ空気を味わったのではないかという仲間意識のようなものが僕にはあります。今回はそういった気分におおいに甘えさせていただいて、実現した企画でもあったと思います。

もちろん、その最大のきっかけは「Anex86」という高性能なPC-98互換機エミュレータとの幸運な出会いがあったことは、いうまでもありません。

「Anex86の本」は、その企画意図からして、皆さんの力添えがなければ到底、実現できるものではありませんでした。

Anex86を開発されたA.N.氏をはじめ、同人ソフト、フリーソフトを提供してくださった作者の方々、本当に有り難うございました。まだまだ面白いPC-98ソフトはいっぱいあるんだよなあ、と当時を振り返るとキリがないのですが、本一冊分の限界です。(笑)

第2弾を狙いたいところですが、この本だけでも、とりあえず1年くらいは遊べちゃうんじゃないでしょうか？

お寄せいただいたPC-98ゲームを最近のゲーム以上に心底楽しみながら…

あの頃はよかったのォ。(老)

2000.11.14 悠黒喧史



収録するソフトを動作チェックを兼ねて遊んでいるとき、ひと息つこうとポーズをかけるつもりでEscキーを押し、何度強制終了してしまったことか…。また、「かなキーはドコだ？」と探したり、遊び方の説明で、"Enter"をつい "Return" と書いてしまったり、"ディレクトリ" と書くのか、"フォルダ" と書くのか混乱したりもしましたね〜。

といった具合に、もうボケてきたのか？　と自分でも思うほどのポカ、失敗を繰り返しながらも、ようやく出版にこぎつけました。

収録に協力していただいたソフトも70本を越え、また、Anex86 for ATという秘密兵器のおかげで、かなりのボリューム感のある本になったのではないかと思います。

また機会があれば、エミュレータの本をやりたいですね。Anex86の本の続編、もしくは「PCキーはドコだ？」とか言ってしまいそうなハードで(笑)。

2000.11.23 室谷正徳

索引

■ひらがな／カタカナ

あ行

か行

さ行

た行

な行

は行

■英数字・記号

カバーデザイン　株式会社アサヒ・エディグラフィ
組版・フィルム出力　株式会社明昌堂

Anex86
Windows95/98/NT/2000/Me
オフィシャルガイドブック

発行日　2000年12月23日　初版第1版

監　修　A.N.
著　者　悠黒喧史・室谷正徳

発行者　牧谷秀昭
発行所　株式会社秀和システム
〒107-0062
東京都港区南青山1-26-1寿光ビル5F
印刷所　大日本印刷株式会社　Printed in Japan

ISBN4-7980-0065-5　C3055

Anex86 Official Guide Book

株式会社 秀和システム
ISBN4-7980-0065-5 C3055

SHUWA BOOKS

秀和システムのホームページ
http://www.shuwasystem.co.jp/
全発刊書籍のカタログがご覧になれます

標準パソコン用語事典 (2001年版)

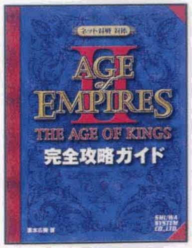
著者 赤堀侃司監修・秀和システム出版編集部編
本体価格 1,600円
ISBNコード 4-7980-0028-0
2000/09　B6　オールカラー　1012頁



本書は、好評の既刊『カラー改訂版標準パソコン用語事典』の2001年版です。既刊の解説項目を厳選し、近年のパソコンとIT関連重要語句を多数追加、再編集しました。解説項目は6000語、図版写真類1350点を越す、21世紀型パソコン用語事典です。

AGE of EMPIRES 2 完全攻略ガイド

著者 栗本広樹
本体価格 1,800円
ISBNコード 4-87966-964-4
1999/12　B5変　224頁



話題の歴史シュミレーションゲーム「Age of Empires 2」に、完全攻略ガイドが付属。初心者も安心してネット対戦ができるよう、接続の方法やプレーの基本、チャットの仕方まで図解で完全紹介。これぞ、「Age of Empires2」ガイドブックの決定版です!! また、攻略に必要な戦法やユニットデータ集も網羅。隠れキャラを出現させるチートコードも公開しています。

ISBN4-7980-0065-5
C3055 ¥2400E
9784798000657
1923055024007
定価　(本体 2400円+税)



株式会社 秀和システム